A PlayStation 2, PlayStation 3 és a PSP játékosok magazinja

DVD ROM

Virtua FIGHTER 5

RIDGE Racer 2 PSP

2006. AUGUSZTUS

PLAY!

NEED for SPEED Carbon

Heavenly Sword

CALL OF Duty 3

GTA LIBERTY CITY Stories

Tony Hawk's Project 8 · Frontlines: Fuel of War · B-Boy · Hellboy · Pro Evolution Soccer 2007 · Virtua Tennis 3 · The Outsider · Death Jr. 2 · Urban Chaos: Riot Response · Rogue Trooper · Warhawk · Coded Arms Contagion · Disgaea 2 · Fatal Inertia · Earthworm Jim · Just Cause · Xenosaga Episode 3 · Rule of Rose · The Club · Thrillville · Power Stone Collection · FlatOut 2 · Formula One 06 · Jaws Unleashed · Shinobido: Way of the Ninja · Street Fighter Alpha Anthology · Super Monkey Ball Adventure

06005
9 771788 029002
1496 FT

textboy

www.textboy.hu

nem csak csajoknak

Hogyan töltsd le: küldd a kiválasztott termék kódját a hozzá tartozó számhoz, és máris a mobilodon van!

CSAK 1 SMS!

CSENGÉSEK - SMS

poli - 06-90-619-009

mono - 1795

Az SMS díja mono csengés: 480 Ft - poli csengés 960 Ft

	poli	mono
Armin Van Buuren - Shivers	PL191124	PL93715
Artic Monkeys - I Bet U Look Good on the Dancefloor	PL191102	PL93699
Ashlee Simpson - L.O.V.E	PL191060	PL93662
ATB - Let You Go	PL191061	PL93663
Axel F - Crazy Frog	PL191029	PL93632
Back II Back - Mindent I távol	PL191062	PL93664
Belmondo - Lesz, volt, van	PL191063	PL93665
Black Eyed Peas - Pump It	PL191064	PL93666
Blog 27 - Hey Boy	PL191125	PL93716
Coldplay - Speed of Sound	PL190922	PL93525
Corinne Bailey Rae - Put Your Records On	PL191138	PL93728
Crystal - Ha arra ébredek	PL191067	PL93669
Eros Ramazotti & Anastacia - I Belong to You	PL191069	PL93671
Guns and Roses - November Rain	PL191082	PL93685
Him - Killing Loneliness	PL191072	PL93674
Jó barátok (Friends)	PL190174	PL90170
Joey Negro - Make a Move On Me	PL191128	PL93718
Juanes - A Dios le pido	PL191129	PL93719
Juanes - La camisa negra	PL190998	PL93601
Kelly Clarkson - Because of You	PL191130	PL93720
Keresztapa (Godfather)	PL190617	PL90226
LGT - Mindenki másképp csinálja	PL191084	PL93687
LL Cool J ft. J.Lopez - Control Myself	PL191107	PL93704
Macskafogó - Négy gengszter	PL191086	PL93689
Madonna - Sorry	PL191054	PL93656
Magna Cum Laude - Vidéki sanzon	PL191132	PL93722
Mary J. Blige - Enough Cryin	PL191133	PL93723
Mary J. Blige ft. U2 - One	PL191108	PL93705
Mattafix - Big City Life	PL191057	PL93659
Metallica - Enter Sandman	PL190495	PL93690
Metallica - Memory Remains	PL191087	PL93691
Michael Jackson - Heal the World	PL191090	PL93693
Mission Impossible	PL190055	PL90215
Moby Dick - Se nap se hold	PL191091	PL93694
Nine Inch Nails - Every Day Is Exactly The Same	PL191076	PL93678
Oroszlán Sz.a & Bebe ft. Back II Back - Minden nő	PL191001	PL93604
Ossian - A szabadság rantomja	PL191095	PL93696
Pink - Stupid Girls	PL191078	PL93680
Queen - We Are the Champions	PL190913	PL90080
Queen - You Don't Fool Me	PL191097	PL93698
Red Hot Chili Peppers - Dani California	PL191109	PL93706
Rózsaszín párduc (Pink Panther)	PL190231	PL90128
Sean Paul - Temperature	PL191112	PL93708
Shakira - Don't Bother	PL191055	PL93657

VALÓDI CSENGÉS

SMS -06-90-619-009

Az SMS díja 960 Ft

Andrewboy And Dennis Clarke - Pár állomás	PL2990007
Anima Sound System - More Fire	PL2990021
Aventura - Obsession Original Version	PL2990035
Danzel - Pump It Up	PL2990063
Deep Dish - Sacramento	PL2990067
Desiree Vandi - Opa Opa	PL2990088
Fish - Say It Again	PL2990107
Michael Gray - The Weekend	PL2990154
Silverclub - Feel So Right	PL2990160
Sziami - Fogjad Mar Meg	PL2990176
Uniting Nations - Out Of Touch	PL2990184
Vanguarde - Gimme Gimme	PL2990186
Tankcsapda - Nem kell semmi	PL2990203
Deux - Sometimes Club Vocal Mix	PL2990206
Bárány A. & Jován - Perfect Harmony	PL2990253
Deux - Deux	PL2990262
DJ Sammy - Boys Of Summer	PL2990268
Milk & Sugar - Let The Sun Shine	PL2990298
Bob Sinclair - Love Generation	PL2990322
Bob Sinclair - World Hold On	PL2990328
Szabó Tamás - Tears In Heaven	PL2990361
Unbelievables - So Get Up	PL2990369

SZÍNES HÁTTÉR SMS

06-90-619-009

Az SMS díja 960 Ft

PL1802068

PL186085

PL1801139 PL1801244 PL1801372 PL1801379 PL1801445 PL1801453 PL1801548

© Mobibase

PL1801571 PL1801594 PL1801663 PL1801716 PL1801833 PL1801881 PL1801925

PL1801974 PL1801981 PL1802017 PL1802024 PL1802047 PL1802059 PL1802089

PL1802132 PL1802136 PL1802143 PL1802146 PL1802156 PL1802160 PL1802172

PL1802174 PL1802182 PL1802189 PL1802191 PL1802205 PL1802206 PL1802215

JAVA JÁTÉK SMS

06-90-619-009

Az SMS díja 960 Ft

ITT A PIROS, HOL A LÁNY?

PL170050

VADNYUGATI ÜZLET

PL170059

NEUTRO NICK

PL170030

KEBELTÉSZT

PL170001

JAMAICAN DISCSTA

PL170038

VETKŐZŐS PÓKER

PL170007

Yetisport 4.

PL170047

SZERENCSE-LÁNYOK

PL170008

Küldd el választott kép, hang játék, vagy mini mozi kódját SMS-ben a megadott sms számra (pl. GA180033). Válasz SMS-ben kapsz egy WAP üzenetet, melyre rákattintva letöltheted azt. Figyelem: aktív WAP hozzáférés szükséges! - Info: TeleMedia Kft. közönségszolgálat: 06-1/455-7202 • További info: www.textboy.hu

MINI MOZI SMS

06-90-619-009

Az SMS díja 960 Ft

PL1886115 PL1886126

PL1886176 PL1886177

PL1886180 PL1886185

PL1886210 PL1886227

PL1886276 PL1886302

Intro

Sziasztok!

Hallelujja! Végre megjelent a Loco Roco, szóval, ha eddig nem szeretél be valahonnan PSP-t akkor ennek most jött el az ideje! Az idei nyár ugyanis minden bizonnyal a Sony kézikonzoljáról szól majd. A Loco Roco mellett jelen számunkban végre terítékre került a Field Commander és a Tomb Raider Legends PSP változata, a következő Play!-ben pedig jön az új PSP-s Forma 1, a Gangs of London és a verekedős játékok egyik legjobbjaként nyilvántartott Tekken Dark Resurrection is!

A PSP-tulajok mellett a PS2 birtokosainak sincs okuk a panaszra. Letesztelték az Urban Chaost, a Rogue Troopert és a nyár legjobban várt játékát a Grand Theft Auto Liberty City Storiest is.

A PS3 eljövetelével egyre több információ és kép jelenik meg a hamarosan megjelenő következő generációs játékokból. Címlapsztorinkat is az új generáció jegyében választottuk. A Heavenly Sword ugyanis minden idők egyik legjobb, ha nem egyenesen a legjobb akciójátékának ígérkezik. Nyolc oldalas bemutatónkat fogadjátok szeretettel. Ha már a PS3 játékoknál tartunk akkor mindenképpen meg kell említenünk az új Call of Dutyt, Need for Speedet és a Warhawkot is. Míg előbbi kettőből megjelentek az első képek addig utóbbiból rengeteg új információ került napvilágra.

A Play! olvasása mellett azonban ne felejtsétek el, hogy itt a nyár, úgyhogy irány a strand. Találkozunk augusztusban addig is jó játékot, kellemes kikapcsolódást kíván a Play! szerkesztősége!

A következő Play! augusztus 18-án jelenik meg!

PLAY! team

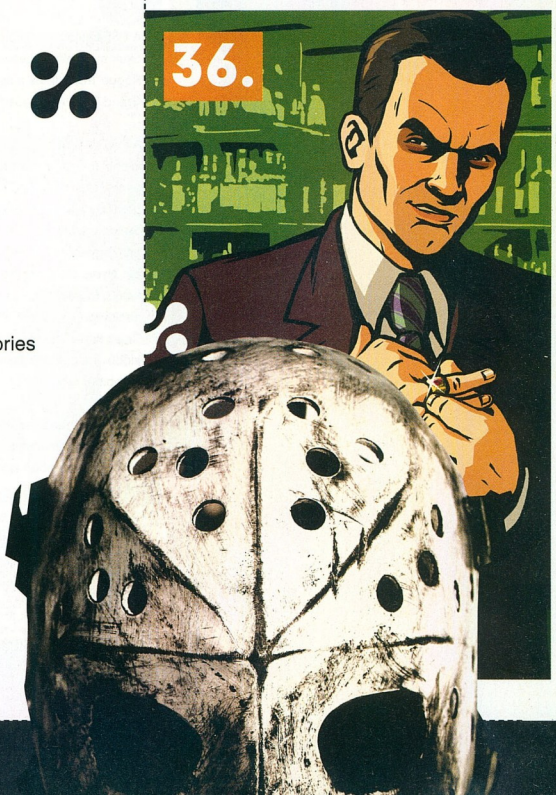
GTA Liberty City Stories
Guitar Hero 2
Heavenly Sword
Need For Speed Carbon
Virtua Fighter 5
Virtua Tennis 3
Warhawk
Shinobido: Way of the Ninja
Urban Chaos: Riot Response
Rogue Trooper
FlatOut 2
Field Commander
Gradius Collection
Metal Gear Ac!d 2
Haze

PLAY! dvd Augusztus

PLAY! tartalom 2006. 08.

03 Intro
06 Heavenly Sword
14 Virtua Fighter 5
16 Warhawk
19 Hellboy
20 Need for Speed Carbon
22 Tony Hawk`s Project 8
24 Juiced Eliminator
26 Frontlines Fuel of War
31 Call of Duty 3
35 Pro Evolution Soccer 2007

36 Grand Theft Auto Liberty City Stories
40 Urban Chaos: Riot Response
44 Rogue Trooper
48 Shinobido: Way of the Ninja
50 Cars
53 Formula One 06
54 FlatOut 2
58 Super Monkey Ball Adventure
60 Jaws Unleashed
62 And1 Streetball
63 Sensible Soccer
64 Street Fighter Alpha Anthology



Heavenly Sword

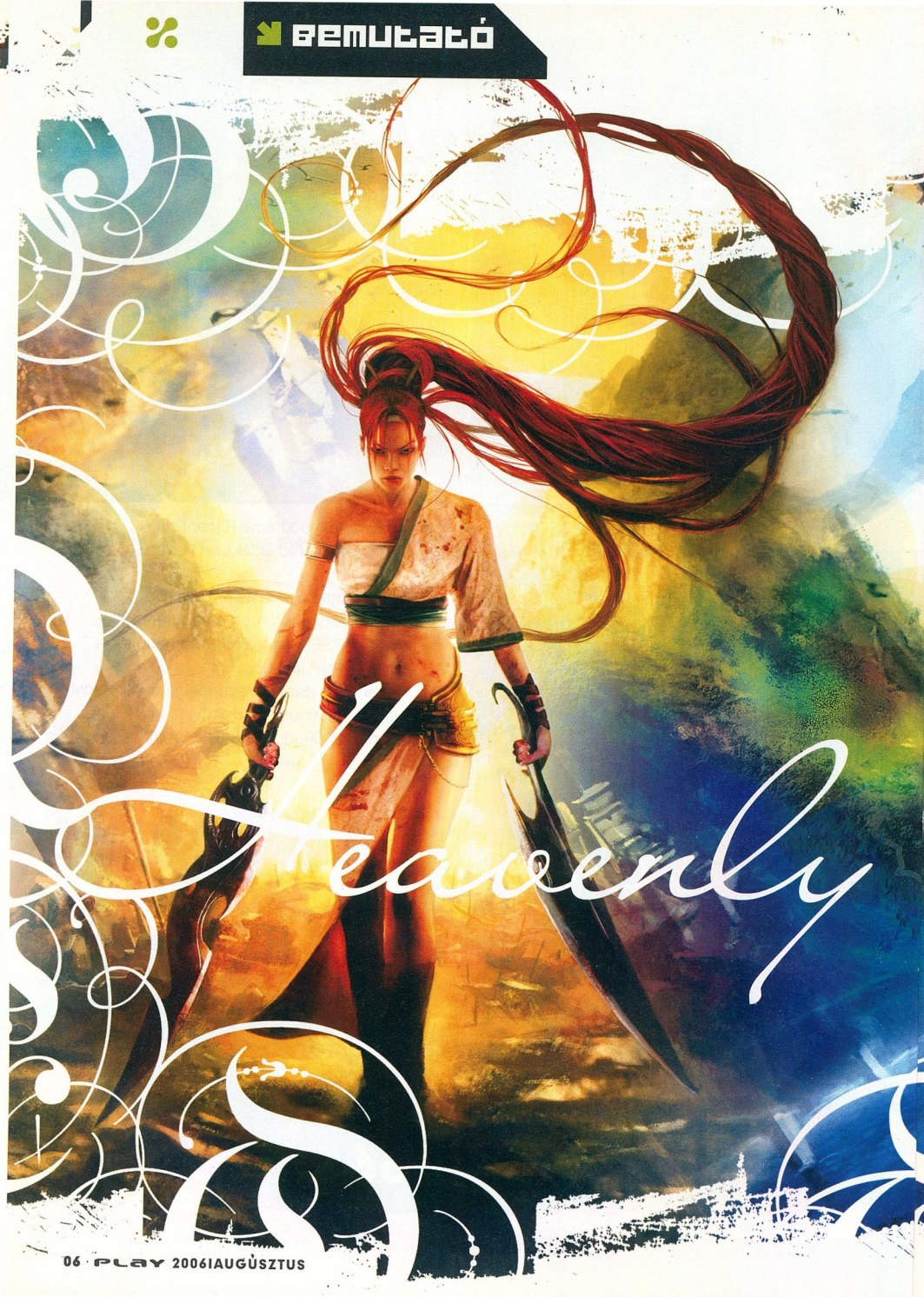
Az idei év a Sony szempontjából meghatározó lesz. Novemberben jelenik meg ugyanis a PS3. Az új generációs konzol semmit sem érne nagyszerű játékok nélkül, és a kínálatból messze kiemelkedik a Heavenly Sword. Ha elolvastátok nyolc oldalas címlapsztorinkat azonnal tegyétek be a DVD mellékletet és nézzétek meg játékot futás közben is!

Urban Chaos

A PlayStation 2 tulajdonosok a Black megjelenése óta nem igazán voltak elkényeztetve FPS-ek terén. Az Eidos boszorkánykonyhájában főzött Urban Chaos azonban az ugyancsak eidosos Rogue Trooper mellett a hónap meglepetésjátéka lett. Ha kíváncsi vagy rá futás közben is akkor irány a DVD!

65 Tokyo Xtreme Racer Drift
66 Armored Core Last Raven

68 Interjú - Heavenly Sword
70 Mozgasd meg a nagymamát!
72 PSP kiegészítők bemutatója
74 PSP játéktesztek
78 PlayStation legendák: Michel Ancel
80 Platinum tesztek
82 2006. augusztusi naptár


Heavenly

Sword

Mi is az a Heavenly Sword? Egy rég letűnt isten kardja, amelyet sosem szántak halandók kezébe, hisz túlzottan nagy hatalommal rendelkezik.

És ezen túl mi is az a Heavenly Sword? Akciójáték egy egzotikus harcoslány főszereplésével, aki éppolyan halálos és elszánt, mint amilyen gyönyörű.

De hogy valójában mi is az a Heavenly Sword? A Sony legerősebb fegyvere, a PlayStation 3 legerősebb fegyvere – az az eszköz, mellyel velhetően milliókat tud maga és ezzel együtt új konzolja mellé állítani.

MINDENT A NINDZSÁKNAK

Erre szüksége is van a Sonynak, hiszen a PS3 indulásakor kapható exkluzív játékok egyelőre nem tűnnek mindent elpusztítóan erősnek, olyannak, melyekre évek múltán is örömmel emlékezünk vissza. Persze, nincs semmi baj a Warhawkkal, a Resistance-szal vagy a Motorstormmal, de valljuk meg, nem fogják lerobbantani a falakat – ez a feladat a néhány hónappal (és remelhetőleg tényleg csak néhány hónappal!) a gép indulását követően megjelenő Heavenly Swordre vár.

Erre pedig meg is van minden esély, hiszen a program az idei E3 egyik legszebb és legjobb játéka volt – ha pedig csak a PlayStation 3-as felhozatalt nézzük, mindenképpen ez érdemelte a trónt, még úgy is, hogy

PLAY!

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ NINJA THEORY
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2007. ELSŐ NEGYEDÉV

Ninja

Egy viszonylag korlátozott demót próbálhattunk csak ki.

Olyannyira, hogy a Sony mindent megtett 2004-ben, hogy ők szerezhessék meg a játék kiadási jogait – ha szükség lett volna rá, fele királyságukat és az igazgatók lányainak kezeit is felajánlották volna a stúdiónak. A névleg új, ám tapasztalt tagokból álló Ninja Theorynak azonban nem ez kellett, ők inkább a teljes szabadságot és a szinte korlátlan fejlesztési büdzsét választották. Természetesen konkrét számokkal nem szívesen dobálódzik senki sem, de biztosak lehetünk benne, hogy ekkora költségvetése eddig nem sok játéknak volt. Ez pedig meg is látszik, hiszen a cikkben is felhasznált

A Heavenly Sword nem egyszerűen az akcióra, hanem a minden eddiginél változatosabb akcióra helyezi a hangsúlyt.

A Ninja Theory elvben új cég, de tagjai már a '80-as évek óta a játékiparban dolgoznak. 2004-ig Argonaut néven működtek (a Croc-sorozat sokaknak ismerős lehet), illetve volt két kisebb csapatuk is, a Just Add Monsters és a Morphene. A Ninja Theory a JAM jogutódja, de az Argonaut összeomlását a Morphene is túlélte, ők most mobilos játékokon dolgoznak.

festményekből ugyanolyan minőség és odafigyelés sugárzik, mint mondjuk a DVD-n található videó minden képkockájából.

A KEZDETEK

A történet indulása mondjuk épp nem fog feltüzelni senkit sem, hiszen klisékkel meglehetősen elhalmozva indul. Egy furcsa birodalomban járunk, mely egyszerre sugároz magából Conan-életérzést és japános, vagy legalábbis keleties hangulatot. Hősnőnk, a tűzvörös hajú Nariko boldogan tengeti életét akár barbárnak is nevezhető klánjában, imádja az isteneket, kitűnően kezeli a kardot, őrzi a népére bízott isteni ereklyét, és minden bizonnyal azóta növeszti hajkoronáját, mióta megszületett.

Bármilyen csábos is ez a látvány, ez a katona most nem Narikora koncentrál

Az idilli világnak azonban egy csapásra véget vet a hódításba kezdő szomszédos Botan király, aki nemes egyszerűséggel letarolja a klán központi szállását, Nariko mellett nem sokan maradnak életben. Neki három választása van: meglapulni, esetleg fegyvert fogni és leölni néhány, optimálisabb esetben néhány tucat katonát, mire valaki végül legyőzi – vagy kézbe fogni *A* fegyvert, és nem törődve semmivel, sutba vágva a jövőt, bosszút állni. Mivel játékról beszélünk, talán természetes, hogy a hármas számú opció lett a győztes – ez egyrészt rengeteg elhullott ellenséget jelent, másrészt pedig a biztos halált Nariko számára. Merthogy az említett fegyver a Menny Kardja, amely isteni eredetű, sőt, istenek vérét is ontotta már korábban. Hatalma azonban akkora, hogy nem csak az ellenfeleknek okoz gondot, de halandó viselője is legfeljebb néhány órát élhet.

A játék első órája tehát versenyfutás lesz az idővel, Nariko célja ekkor még csak az, hogy minél több ellenfelet vigyen magával a sírba – ám mivel a játék legalább 12-15 órás elfoglaltságot nyújt majd, és rengeteg teljesen eltérő tájra visz el minket, egészen biztos, hogy félúton megszűnik Nariko erejének kiszipolyozása, és bármiféle negatívum nélkül hentelhetünk tovább. Legalábbis ez a mi elméletünk, hiszen semmilyen eszközzel, fenyegetéssel nem bírtuk rávenni a fejlesztőket, hogy a későbbi fordulatokról meséljenek – igaz, az E3 forgatagában, két baromi fárasztó nap után a meggyőzési potenciálunk nem volt túl magas...

MINDEN KÜZDELEM MÁS

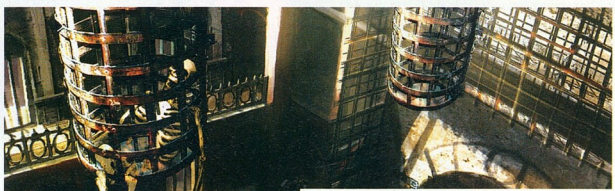
A játék lelke a harc lesz – bár ezt a kizárólag ilyen jeleneteket mutató képek láttán valószínűleg nem volt nehéz kitalálni. A harc azonban nem jelent feltétlenül ismétlődést, unalmat – és a Heavenly Sword esetében kifejezetten nem, hiszen itt már a harcnak is rengeteg formája lesz.

Néha például egyetlen ellenfél ellen kell helyt állnunk - ilyenek lesznek például a főbb ellenfelek, akik, miután lemészároltuk

A grafikusok két hónapon keresztül kísérleteztek, még végül megtalálták a tökéletes központi karaktert. Az első vázlatokon néha még férfi karakter volt látható, de azért hamar eldőlt, hogy egy gyönyörű és egzotikus (de nem Lara Crofti idomokkal rendelkező) nő lesz a főszereplő. Eleinte ruházatával próbálták egyedivé tenni, de végül a csodás, tűzvörös hajkorona mellett döntöttek.

Börtön

Jelenlegi információink alapján a játék egyik legfontosabb helyszíne egy börtön lesz, melyből az egész birodalmat elnyomó gonosz király rabjait fogjuk majd kiszabadítani. A külső részen a több száz fős őrséggel gyűlik meg a bajunk, bent viszont előtérbe kerülnek az egy-az-egy ellen vívott csaták, illetve a kisebb logikai fejtörők.



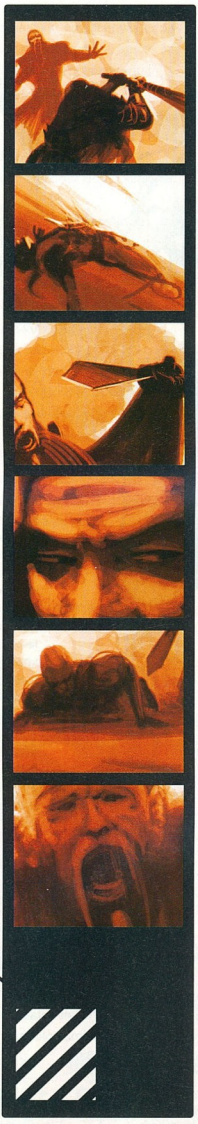
Ha minden jól megy, mi nem egy hasonló ketrecben végezzük

A gardedámjaikat, maguk is beszállnak a halálos táncba. Persze, ők a lehető legváltozatosabb képességekkel rendelkezhetnek, az íjászattól a mágiáig, úgyhogy mindenkinél ki kell majd tanulni a megfelelő taktikát, komoly figyelmet kell fordítanunk a védekezésre – majdnem, mintha egy Tekken-féle verekedős játékkal játszanánk.

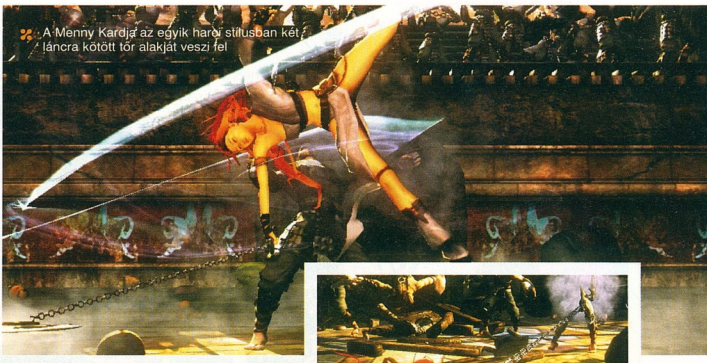
A harc második formája, amikor kisebb, három-tíz fős csapatokkal kerülünk szembe; itt másra kell számítani, mint az eddigi játékokban, a harcosok ugyanis képesek együttműködni. Ez nem csak azt jelenti, hogy az alabárdos katona megpróbálja védeni nyílpuskával tüzelő barátját, vagy, hogy ketten kétfelől támadnak ránk, de még speciális kombókra is számíthatunk, melyek – amennyiben nem térünk ki előlük – könnyedén halálosak lehetnek.

A játék végére már nem kisebb harcokban, csetepatékban fogunk részt venni, de hatalmas, seregek közti ütközetekben is. Sajnálatos módon ezekből egyelőre nem mutattak képeket a fejlesztők, de úgy kell elképzelni a dolgot, hogy ilyenkor God of Warból átmegy Dynasty Warriorsba a játék (nem, nem a grafikai összeomlásra és a látótávolság ötméteresre csökkenésére gondolunk): a mindenfelől rohamozó ellenfelek ellen a védekezést kicsit elhanyagolva minél brutálisabb, egyszerre minél több katonát érintő támadásokat kell megindítanunk, és reménykedni benne, hogy senki nem ér majd túl közel hozzánk.

A Heavenly Sword sztoriját a játék motorjával készített átvezető videók fogják előrevinni. Jobbra az a storyboard látható, amellyel az intrót tervezték meg. A játék rögtön egy drámával kezdődik, ahogy az látható is, Botan király kegyetlenül megöli az apánkat, a klán erőskezű vezetőjét



storyboard



A Menny Kardja az egyik harci stílusban két láncra kötött tőr alakját veszi fel

A HARC MESTERE

Maga a harc annak ellenére is megdöbbentően egyszerű, hogy az E3-on kipróbált demó többszöri végigjátszása alatt sem találkoztunk túl sokszor ugyanazzal a mozgással. A védekezés mellett két gomb áll rendelkezésünkre, a Négyzettel az erős, a Háromszöggel pedig a gyengébb, de fürgébb támadásokat indíthatjuk. Természetesen már e két lehetőség kombinálásával is kismillió lehetőségünk lesz a véregontásra, de vegyük ehhez hozzá, hogy más lesz a kardunk íve, ha ugrunk, ha mögöttünk vagy előttünk van éppen a legközelebbi célpont, hogy mozgunk, vagy állunk-e, illetve fagólemeket megállító támadásokra számíthatunk ilyenkor. A legutolsó, legtrükkösebb stílusnál kardunk két láncra kötött tőr alakját ölti fel, és ezzel egy méretes területen szecskázhatunk fel mindent – Nariko táncol, a tőrök pedig mindent darabokra szelnek, legyen szó akár egy

Mivel Nariko legjellemzőbb vonása több méteres haja, a PS3 egyik processzorra csak ennek mozgatásán dolgozik.

lak, oszlopok környékén újabb extrém mértékben akrobatikus – leginkább Perzsia hercegére emlékeztető – mozgásokat adhatunk elő.

Ez persze még nem elég, Nariko ugyanis három stílusban képes használni isteni fegyverét. Az első a sebességre koncentrál, ilyenkor a Menny Kardja két pengévé válik szét, és ahogy a névből sejthető, a fürge támadások legfürgébbjei így adhatók elő. Az sem elhanyagolható, hogy ez a stílus alkalmas leginkább a védekezésre, így aztán a főellenfelek ellen leginkább talán ez a mozgáskultúra ajánlott. A második beállás esetén a kardunk eredeti formáját – értsd: ormótlan pallos – veszi fel, és értelemszerűen falakat lebontó, páncélokat áttörő, szoba díszes berendezéséről, vagy éppen egy osztagnyi buzogányos fickóról.

Ha ez még mindig kevés lenne valakinek, azt bizonyára boldoggá teszi, hogy a rombolható terep egyik áldásos következménye, hogy megannyi hajigálható törmelék van a pályákon, melyek csak arra várnak, hogy valaki felkapja, és valakihez hozzávágja őket. Legyen szó széklábról vagy tányérról, az ellenfelek által elejtett kardról, vagy a hullájuk mellől felszedett fémmel szegett fejfedőről, azt hihetetlen pontossággal hajíthatjuk el – a kamera ilyenkor ugyanis a lövedéket kezdi követni, és repülése közben még igazíthatunk rajta. A későbbi helyszíneken még távolsági fegyvereket

fegyverek

Bár természetesen Nariko legfőbb fegyvere a Menny Kardja, néha bizony rászorulunk egyéb eszközök használatára is. Ezek legfőbb forrása épp legyőzött ellenfeleink lassan kihűlő keze lesz - ugyanis mindenkitől minden fegyelmező eszközt el tudunk ragadni. A balra látható hatalmas alabárddal úgy is be tudunk törni egy ajtót, hogy nem váltunk át egy másik harci stílusba, de a nyílpuskák használata is lehetővé válhat az íjászt kiiktatva.

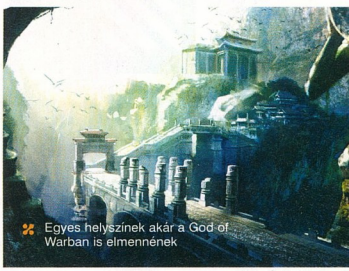
Is használhatunk, többek között egy nyílpuskát és gyanúsan rakétavetőre emlékeztető tárgyat láttunk a grafikusok rajzai között (utóbbi tippünk szerint tűziják-rakétákat fog lövöldözni – valahogy nem hiszünk benne, hogy a játék a végére átmutálódna sci-fivé…).

A küzdelem alatt egy kilenc szakaszból álló csík folyamatosan töltődik a bal alsó sarokban – ezzel speciális és elképesztően látványos támadásokat lőhetünk el. Nariko ilyenkor egészen megvadul, és vadul pörögve pusztít el kisebb ármádiákat, annál erőteljesebben, minél jobban engedtük töltődni az említett csíkot. Több főellenfél megöléséhez csak így nyílik majd lehetőség: náluk maximumra kell tölteni a csíkot, majd a Kör gombbal elsütni a támadást – csakhogy ilyenkor nem előre letárolt animációt kapunk, hanem a God of War kivégzéseihez hasonlóan a képernyőn felvillanó gombokat kell lenyomnunk minél gyorsabban. Ha sikerül beütni az egész gombsorozatot, akkor végignézhetjük, ahogy Nariko ide-oda ugrálva a pályán végez ellenfelével, ha viszont hibázunk, kezdhetjük az egész küzdelmet elölről…

GYÖNYÖRŰSÉG

Természetesen ahhoz, hogy a Sony egy újabb hatalmas sikert zsebelhessen be, hogy elkészülhessen a PS3 talán első igazi „kötelező" játéka, a játékmenet mellett a grafikára, és egyáltalán, az egész technikai prezentációra is oda kell figyelni. Ezzel szerencsére nem lesz hiba – elvégre a fejlesztők pontosan ezzel adták el a játékot a japán cégnek. A technikai részletekért olvasd el a játék egyik programozójával készített interjúnkat a 68. oldalon, de néhány dolgot azért itt is elárulunk.

A cikk elején említett hatalmas költségvetés tetemes része az animációkra ment el. A világ vezető



Egyes helyszínek akár a God of Warban is elmennének

kaszkadőrei és harcmesterei segítségével sikerült felvenni a harci mozgásokat Anglia egyik legnagyobb, filmekhez is használt motion-capture stúdiójában. Emellett sikerült meggyőzni Andy Serkist, a jelenlegi legfelkapottabb mocap színészt (ő alakította ugye Gollamot és King Kongot), így aztán az átvezető jelenetekben az ő mimikáját láthatjuk majd viszont a gonosz Botan királynál.

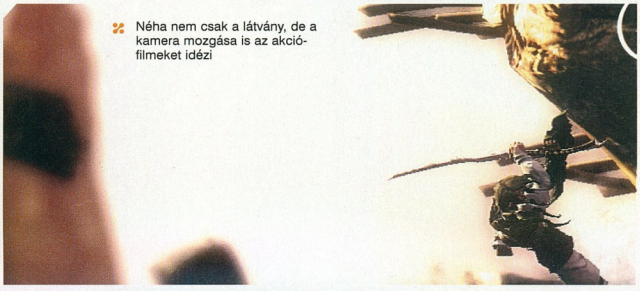
A programozók egészen különleges megoldásokat alkalmaztak a mesterséges intelligencia terén is. Az ellenfelek nem csak együttműködnek, de érzelmeiket is folyamatosan tudatják velünk – ha bekapunk egy vágást, elkezdenek röhögni, ha megöljük a vezetőjüket, elbátortalanodnak, és némelyek között még baráti kapcsolat is van, ami azt jelenti, hogy ha megöljük az egyiket, a másik minden taktikát és körülményt kitöröl elméjéből, és kétszeres erővel ront ránk. Még a több száz fős ütközetek során is minden katonát saját MI-rutinok irányítanak, így aztán minden megtesznek az életben maradásért – az egyik videóban például megfigyelhető, ahogy egy sereg katonái tönkretéve a szép, szabályos formációt, szétspriccelnek egy közelítő katapultlövedék elől.

Ami a grafikát illeti, itt sem lehet panaszunk – olyannyira, hogy magasan a Heavenly Sword volt a legszebb a játszható PS3-játékok közül. Ugyan az olyan címek, mint a Metal Gear Solid 4 vagy a Final Fantasy XIII talán szebbek, na de hát azokkal biztosan nem fogunk egy éven belül játszani.

Az E3-as demóban kipróbálható aprócska aréna – amely a tényleges játék egy százalékának töredéke csak – csodálatosan nézett ki, a délutáni napsütés mindent élethűen világított be, az ellenfelek nagyszerűen mozogtak, Nariko pedig több méteres vérvörös hajával minden idők leglenyűgözőbb és legvadabb játékhőseként mutatkozott be. A játék annak ellenére nem lassult be egyszer sem, hogy a fejlesztésből még tengernyi idő hátravan, és a háttérben minden a fizika és a mesterséges intelligencia szabályai szerint működött.

A Heavenly Sword az általunk leginkább várt „korai" PS3-játék. Nem számít, hogy nem lesz benne multiplayer, hogy – várhatóan – nem használja ki a kontroller mozgásérzékelőjét, a szinte minden korábbit felülmúlóan intenzív harc, a PS3 tudását talán elsőként igazán megmutató látvány és a karizmatikus főhős kombinációja minket magával ragadott. Biztosak vagyunk benne, hogy 2007 tavasza számunkra Nariko rabságában fog eltelni – és ennek minden porcikánk örül!

Botan király nem csak kegyetlen vezér, de e kép alapján úgy tűnik, hogy bizony szoros kapcsolat fűzi a mágikus tanokhoz is...



Néha nem csak a látvány, de a kamera mozgása is az akciófilmeket idézi

Virtua Fighter 5

A legösszetettebb, legkiegyensúlyozottabb verekedős játék jelenleg a Virtua Fighter 4 Evolution – nem az aktuális Tekken, Soul Calibur vagy éppen Dead or Alive. Realisztikus támadásokkal, kombókkal rendelkező karakterek, kismillió taktika, teljesen eltérő harcosok – a fejlesztők ezúttal nem kötöttek kompromisszumot. És továbbra sem fognak, sőt… A korábbi részek sikerei miatt a költségvetésük megemelkedett, ráadásul arról sem szabad megfeledkezni, hogy ezúttal egy szinttel feljebb léptek – immár PS3-on dolgoznak.

Ismerjétek meg az egyik új harcost, a kínai Eileent

Az E3-on még csak a program játéktermi verziója volt kiállítva, de természetesen már ebből is leszűrhettük a főbb változásokat. A játékmenetet tekintve két fontos dolog tűnt fel: a dobások kivitelezésének a sebességét lelassították, így azokat könnyebb kivédeni, aztán ellentámadásba átmenni. Ennek oka az, hogy megjelentek az alacsony, törhetetlen falak a játékban, melyek sok pályának a szélén vannak – néhol kerítés, néhol kőpad, vagy éppen szoborcsoportok formájában –, és ezeken kihajítva ellenfeleinket azonnal véget vethetünk a meccsnek. A másik fontos újítás a kitérés bevezetése, amit a d-padon a fel vagy a le irány kétszeri megnyomásával idézhetünk elő. Ez jóval több, mint az egyenes támadások elkerüléséhez használt oldallépés – ez persze továbbra is megvan –, ennek segítségével az ellenfelünk hátába kerülhetünk, ahonnan szó szerint bénító erejű ütéseket vihetünk be.

Ez persze csak a jéghegy csúcsa, hiszen minden karakter kombóit átnézték, némelyiken gyengítve, némelyiken erősítve, ahogy azt a tapasztalatok diktálták. Ezen felül kapunk két vadonatúj karaktert, így már 17 versenyző közül válogathatunk. Eileen apró kínai lányka, aki villámgyors, majom stílusú kung-fuval küzd, El Blaze pedig egy bazi nagy –és ehhez képest meglepően gyors – mexikói luchador, rengeteg ledöntős, illetve a már földön lévők ellen irányuló támadással. Ők természetesen két új pályát is jelentenek, a többiek szintjei a régi helyszínek PS3-ra újra elkészített, kibővített, megszépített verziói lesznek. Ezen felül minden karakter kap két extra kosztümöt, mindegyiket legalább száz (!) kiegészítővel, ruhadarabbal szerelhetjük fel, úgyhogy nem fogunk unatkozni. Az egyetlen panaszunk, hogy online küzdelmek nem lesznek, de ezt azért kibírjuk, verekedős játéknál talán még jobb is egy gép előtt ülve-kiabálva eltiporni egymást…

PLAY!

KIADÓ SEGA
FEJLESZTŐ AM2
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2007. ELSŐ NEGYEDÉV

B-Boy

PLAY!

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ FREESTYLE
KONZOL PS2, PSP
MEGJELENÉS 2006. HARMADIK NEGYEDÉV

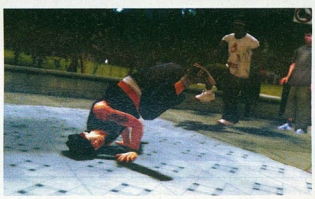
B-Boy néven véletlenül sem a Baze-Boys elnevezésű új fiúcsapat oszlopos vezetőjét tisztelhetjük, hanem egy új exluzív Sony ritmus-, illetve táncjátékot. Itthon ugyan csak apró szubkultúrákban népszerű a break elnevezéssel illetett különleges, főleg hip-hop zenére űzött tánctípus, de mint

Sose ugorjunk fejest a medencébe ha az nincs feltöltve vízzel!

annyi utcai „sport", a gördeszkázáshoz hasonlóan Amerikában ez is hatalmas népszerűségnek örvend. Ha máshol nem, a Szigeten vagy egyes pesti aluljárókban biztos mindenki látott már fejük tetején pörgő és elképesztő, sportgimnasztikába is beillő nehézségű mozdulatsorokat lazán előadó táncosokat. Irtó látványos és menő dolog –, na, de ki tudja ezt utánuk csinálni három évnyi gyakorlás és nyílt törések nélkül? Szeptembertől akár mi is: csak egy PS2-vel vagy egy PSP-vel kell rendelkeznünk hozzá – mi az előbbi változatból kaptunk egy kipróbálható verziót, amely nagyszerű ízelítőt adott az első látásra abszolút ökörségnek tűnő programból…

A játék legjobban talán a DDR-féle ritmusjátékok és Tony Hawk keverékeként festhető le. Célunk természetesen a minél látványosabb és bonyolultabb, szünet nélkül egybefűzött mozdulatsorok előadása. A mozdulatok négy kategóriába vannak sorolva: ezek szleng elnevezésétől most eltekintve annyit mondhatunk, hogy a szerint vannak csoportosítva, hogy álló helyzetben vagy a földön, és melyik testrészünk (fej, kéz vagy láb) körül forogva adjuk elő őket. Önmagában ez még nem lenne eleg, ezért a lényeg az, hogy ezeket a megfelelő ütemben, tökéletes ritmusban kell összefűznünk egymással, különben mozdulatsorozatunk szaggatott és ennek következtében kevés pontszámot érő lesz. Emellett néhány gyakorlatnál egyensúlyunkra is ügyelnünk kell az L1-R1 gombok segítségével, mintha csak grindolnánk a Tony Hawkban.

A karrier-mód a folyamatosan fejlődés és új



lehetőségek ellenére egyelőre igen kiforratlannak tűnik – sms-eket olvasgathatunk barátainktól, ellenfeleinktől, így jön át a „sztori" –, de a licencelt zenék és a változatos környezetek már most megfelelő hangulatot kölcsönöznek a programnak.

A grafikát tekintve ugyan a fejlesztők nem erőltették meg magukat, de a lényeg, vagyis a mozgásanimációk valóban gyönyörűen kivitelezettek és valósághűek. Ennek ellenére nagyon reméljük , hogy a történeten és a feladatok változatosságán még tovább csiszolnak őszig, különben csak többjátékos- módban fogunk elökörködni vele pár óra hoszszat.

POWER STONE Collection

Az Amerikában és Japánban kultstátusznak örvendő Power Stone-sorozat nálunk alig ismert – csak Dreamcastra jelentek meg, ráadásul az első rész Európában nem is volt kapható. A Capcom azonban most összecsomagolja a két részt, ellátja extrákkal (új videók, kibővített első rész, egy minijáték), és év végén kiadják PSP-re is. A játék egy elképesztően intenziv verekedős játék, de nem a megszokott Tekken-féle nézetből: a

pályát szinte felülnézetből látjuk, itt kell irányítani kajla karakterünket, és egyszerű kombózással, a pálya felhasználásával és a szanaszét fekvő fegyverekkel kell szétcsapni három ellenfelünket. Az eszelős küzdelem a taktikát sem nélkülözi, ugyanis három Erőkövet összegyűjtve harcosunk beberzerkel, villog, és szupertámadásokat ereget minden gombnyomásunkra. A PSP-s verzió legjobb vonása talán az lesz, hogy multizni úgy is lehet, hogy csak egy embernek van meg a játék – a többiek egyszerűen letöltik az adott pályát és karaktereket.

PLAY!

KIADÓ CAPCOM
FEJLESZTŐ CAPCOM
KONZOL PSP
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

PLAY!

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ INCOG
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

WARHAWK

Több mint tíz éve jelent meg PlayStation 1-re az eredeti Warhawk, az első játék az azóta kis mértékben nevet változtatott Incognito stúdiótól, akik azóta többek között a Twisted Metal és a War of the Monsters játékokkal lettek híresek. Idén jelenik meg a folytatás – vagyis inkább remake, ahogy a fejlesztők fogalmaznak.

AZ ÚJ SZTORI

Egy Zach Archer nevű pilótát fogunk alakítani (az eredeti főszereplő, Elliot Hatch a felettesünk lesz), aki békésen éli életét a képzeletbeli Eucadia birodalomban, amíg azt meg nem támadják a gonosz Chernova királyság seregei. Némi szerencsétlenkedés után végül egy különleges hajó, a Warhawk pilótafülkéjében találjuk magunkat, és megkezdődhet az ellenálló harc – és várakozásunk szerint bizony itt ellentámadásra is sor fog kerülni. Körülbelül 15 pálya vár ránk, mégpedig 15 hatalmas helyszín. Mindegyiken több ezer katona, földi egység és repülő harcol, ha meglapulunk egy sarokban, kitűnően megfigyelhető, ahogy mindenki taktikázva küzd ellenfelei ellen, minden eszközt felhasználva.

Ez az ambient warnak nevezett megoldás volt az, ami miatt a fejlesztők nem tudták PS2-n elkészíteni a játékot. Bár fél évig próbálkoztak a programozók, de az a gép egyszerűen nem birt el ennyi küzdőfelet, ekkora térképeket, ennyi lehetőséget. Sebaj, így legalább már két éve dolgozhatnak ezen a játékon, és így biztos, hogy elkészülnek a gép startjára.

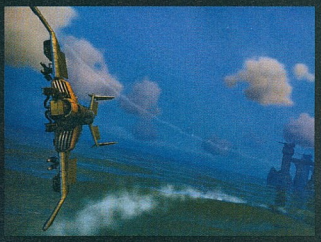
PLAY! INFO

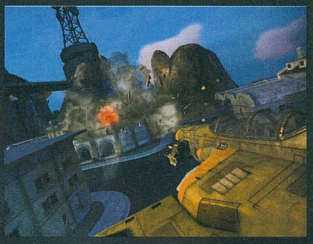
Az Incog jelenleg két játékon is dolgozik, a második project szigorúan titkos. A mi tippünk szerint azonban a Twisted Metal széria legújabb részéről van szó!

FÖLDÖN, VÍZEN (OTT NEM) ÉS LEVEGŐBEN

Az első információk és az E3-on bemutatottak alapján is a Warhawk egy „szimpla" repülős akciójátéknak tűnt. Kísérős küldetések, bombázós küldetések, kanyonban kergetőzős küldetések, légiharc minden mennyiségben – persze mindez megfelelő, nextgen köntösben. Az utóbbi hetekben azonban kiderült, hogy ennél itt jóval többről van szó, a fejlesztők által maguk elé kitűzött cél az, hogy a háborúban bármilyen módon részt vehessünk. Ezért aztán a küldetések során bármi-

A Warhawk fejlesztésével temérdek új fegyvert szerehetünk





A Warhawk lesz az első játék, amelyik teljes mértékben kihasználja a PS3 kontrollerének tudását.

Ez a hatalmas sziget körülbelül a játék 5%-ának ad majd helyet

kor leszállhatunk a földre, és gyalog – persze bazi nagy fegyverekkel megpakolva – mehetünk tovább vadászni. Ha találunk egy terepjárót – kössük el bátran! Ha tankra bukkanunk – legjobb, így még nagyobb erővel pusztíthatjuk ellenfeleinket! Ha megunjuk a gyalogos bakák életét, csak caplassunk vissza gépünkhöz, pattanjunk ismét bele, és usgyi, mehetünk fel az égbe megint.

Persze, a játék lelke ettől még a repkedés lesz, csak derék hajónk kinézetén vagy fél évet dolgoztak, vitatkoztak a derék grafikusok, mire sikerült megállapodni. Ami a többieket illeti, kinézetben, működésben leginkább a korai ötvenes évek sugárhajtású gépeire kell számítani, csak éppen persze némi sci-fi fegyverzettel. A mi gépünk rendelkezik egy egyszerű gépfegyverrel, illetve fejlesztéseinktől függően akár tíz másodlagos eszközzel is. Az E3-on kipróbálható hajón például volt egy területre ható villámgenerátor, egy rakétafelhőt kieresztő eszköz, illetve egy bazi nagy légi torpedó, amit csak az ellenfél befogása után lehetett kilőni.

A földön legalább három különféle járműbe pattanhatunk bele, plusz ugye ott vannak még a különböző funkciójú rögzített ágyúk, melyek ugyan hatalmas tűzerőt kínálnak, viszont gyönyörűen kiemelt célpontjává válunk mindenkinek a pályán. Ha gyalog próbálunk szerencsét, a kínálat a gépfegyvertől a mesterlövész-puskán át a rakétavetőig terjed.

KORAI VIRÁG

A Warhawk inkább intenzív, háborúval teli világára, a képernyőn egymást kergető szó szerint több száz ellenfelére lehet büszke, mintsem ezeknek a kidolgozottságára. Bár csúnyának semmiképpen nem nevezhető, és néhány effekt (a víz, a felhők, a szépen megvilágított repülőnk) tényleg látványos, az egész játék kicsit sterilnek tűnik, főleg mondjuk a Heavenly Sword mellett. Persze, a műfaj teljesen más, de például a földi részek egyelőre meglehetősen kiábrándítóan néznek ki – reméljük ezt magas prioritással kezelik, mert így senkinek nem lesz kedve a földön rohangálni…

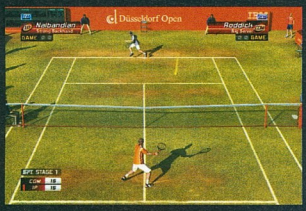
Nem említettem még meg a multiplayert, ami viszont a játék igen fontos része lesz: legalább 32-fős csatákat lehet majd vívni, az imént elmondottak szerint: akár gyalog, akár földi járművekben, akár repülve. Az egyszerű deathmatchtól speciális küldetésekkel telitűzdelt játékmódokig mindent kipróbálhatunk, ráadásul az Incog folyamatos fejlesztéseket – új pályák, játékmódok, fegyverek, járművek – fog kínálni, állítólag igen alacsony áron.

A NEGYEDIK DIMENZIÓ

A Warhawk az első játék, amelyik kihasználja a DualShock 3-ban levő mozgásérzékelőt. Ennek köszönhetően nem az analóg karokkal kell majd fordulnunk, emelkednünk, hanem pusztán a kontrollert mozgatva, azt mintegy joystickként használva. A fordulások, az emelkedés és süllyedés egyszerű, finom, magától értetődő mozdulatokkal működik, pár perc alatt bele lehet jönni az egészbe. A csapatnak alig egy hónapja volt, hogy ezt a megoldást beleépítse a játékba, és ebből csak két hetet töltöttek valós, kézzel fogható kontrollerrel, így nem véletlen, hogy terveik szerint a végleges verzióban ennél sokkal jobban kihasználják a lehetőségeket – többek között a földi harcokban is kell majd gesztikulálnunk. Az továbbra sem eldöntött, hogy lesz-e lehetőség hagyományos, analóg karos irányításra.

VIRTUA Tennis 3

Tavaly mindkét Virtua Tennist, így aztán az E3-on nagy örömmel próbáltuk ki a Sonynál kirakott harmadik részt is. London, illetve Párizs egy-egy pályáján próbálhattunk szerencsét, természetesen a legnagyobb szuperszlárokat irányítva. A játékmenet ismerős: se nem túl könnyű, se nem túl nehéz szimulátor; könnyű kezelni, de egy mester ellen nem lesz esélyünk. Megmaradt a klasszikus gombkiosztás, ugyanúgy lehet szívatni a másikat a csavart vagy éppen



emelt labdákkal, azaz minden szép és jó! A játék a Sega közlése szerint csak 20%-ban van készen, ez minden bizonnyal azt jelenti, hogy megint lesz egy jól kidolgozott karrier-mód, rengeteg minijáték, valamint újonnan készített online lehetőségek is. Várhatóak (vegyes) páros meccsek is, ahol egy életre összeveszhetünk cimboráinkkal – a Virtua Tennis 3 ismét csak egy remek sportjátéknak ígérkezik, ráadásul az ígéretek szerint a PS3 rajtjakor már kapható lesz!

PLAY!

KIADÓ SEGA
FEJLESZTŐ AM2
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

Death Junior 2

Bár a Death Jr. sajnos nem lett olyan jó, mint vártuk, a Backbone mindent megtesz, hogy a második résszel kiköszörülje a csorbát. Ennek megfelelően az E3-on kipróbált verzióban már nem idegesített fel minket minden percben a belassulás és az ordenáré módon viselkedő kamera – előbbit eliminálták, utóbbit pedig a mi irányításunk alá he-

lyezték. A sztorit tekintve a még debilebb irányba mentek el, így aztán robotlámák, mutáns pláza-őrök és gonosz pralinék fognak ránk támadni, mi pedig többek között vécépapír-lövővel és C4-gyel szerelt hörcsögökkel vehetjük fel ellenük a harcot. Természetesen a Halál gyermeke továbbra is a főhős, de a második részben már Pandorát, az ifjú lánykát is irányíthatjuk (sőt, wifin keresztül akár kooperatív pályákat is teljesíthetünk). Ő korbáccsal és gépfegyverrel van alapból fölfegyverezve, és valamivel gyorsabb, akrobatikusabb, mint csontos társa.

PLAY!

KIADÓ KONAMI
FEJLESZTŐ BACKBONE
KONZOL PSP
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

CODED ARMS Contagion

Coded Arms volt talán az első áldozata annak a döntésnek, miszerint a PSP-re csak egyetlen analóg bütyök kerül, a konzolokon jól megszokott kettő helyett – így aztán akármennyire igyekeztek a fejlesztők, csak közepesre tudták megcsinálni az irányítást. A második résszel természetesen ez nem fog megváltozni, de legalább a játékmenet jóval változatosabbnak tűnik – el lehet felejteni a néhány, hamar megunható elemből random módon felépített pályákat, ehelyett előre kidolgozott, az első rész helyszíneinél vagy tízszer nagyobb szinteken fogunk lövöldözni. Ráadásul nem is csak zárt terepen, hiszen ezúttal egy AIDA nevű virtuális képzőközpontba hackeltük be magunkat, így aztán lesznek városi, sőt, természetet szimuláló helyszínek is. Mindezt nyolcfős, igazi online multiplayer-lehetőségek egészítik ki, így várhatóan érdemes lesz megszokni az irányítást.

PLAY!

KIADÓ KONAMI
FEJLESZTŐ CREAT
KONZOL PSP
MEGJELENÉS 2007. MÁSODIKNEGYEDÉV

HELLBOY

vörös ördögfiókát, Hellboyt várhatóan nem kell sok embernek bemutatni, hiszen a viszonylag kevéssé ismert képregényből pár éve egy igen jó film született. A Konami ezen felbuzdulva szerezte meg a játékjogokat, ám ennek ellenére itt egy teljesen új (és sajnos Mike Mignola nélkül írt) történetet kapunk, melyben a sok ismerős mellett egy Hermann von Klempt nevű egykori náci tiszt világelfoglalós tervét kell dugába döntenünk. A stílus természetesen akció lesz, mégpedig a „sok ellenfél egy hős ellen" irányzatból. Szerencsére ütőtápos jobb kezünkkel szinte bármit megtehetünk, többek közt falakat dönthetünk ki, nehéz dolgokat hajigálhatunk, és persze ellenfeleinket is felkaphatjuk vele (hogy aztán falakat döntsünk ki velük, vagy hajigáljuk őket). A játék egyik extrája a kooperatív mód lesz, ahol néhol Abe-bel (kétéltű fickó) vagy

Lizzel („tűzvarázsló") mehetünk együtt techniká-val vagy belső erővel irtva még vadabban a gonoszokat.

A Pokol erejével felruházott jobb kezünkkel nem csekély pofonokat tudunk adni

HELLBOY

Talán te is csak a moziból ismered, pedig Szuper-, vagy Pókemberhez hasonlóan Pokolfajzat is a képregényekből lépett a mozivászonra. Mike Mignola ördögi külsejű vörös, pöröjkezű főhősét a történet szerint a '40-es években nácik idézték világunkba hogy a gonosz eröket szolgálja. Számításaikba azonban hiba csúszott és Hellboy démoni szarvaitól megválva életét a jó ügyének szolgálatára tette fel.

A PSP-s verzió extrája egy multiplayer mód lesz

PLAY!	
KIADÓ	KONAMI
FEJLESZTŐ	KROME
KONZOL	PS3, PSP
MEGJELENÉS	2007. HARMADIK NEGYEDÉV

NEED FOR SPEED CARBON

A képek természetesen a PS3-as verzióból származnak

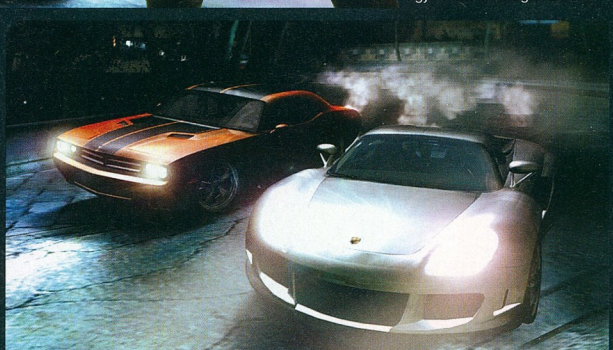
Emmanuelle Vaugier lesz a csábító hölgy a játékban. Minket meggyőzött!

Az vitathatatlan, hogy az EA évente jelentkező szinte végtelen számú sorozatai közül a Need for Speed az, amelyik a legtöbbet javul, fejlődik minden új résszel. Szerencsére ez továbbra sincs másképp, a Carbon talán úgy írható le, mint az összes eddigi rész keveréke, kiegészülve néhány új játékmóddal és egy zseniális újítással, a csapatépítéssel, csapatversenyzéssel!

UJJÉ, A KANYONBAN NAGYSZERŰ!

A játék a Kaliforniában található Carbon Canyon környékén játszódik – ez közel van egy csomó nagyvároshoz, így aztán gyakori találkozóhelye a módos ifjúságnak, akik előszeretettel versenyeznek a nyaktörő szerpentineken, a közeli kisváros kihalt utcáin tuningolt szuperjárgányaikkal. Természetesen mi is egy ilyen figurát fogunk alakítani, bár a pontos körülményeket egyelőre nem ismerjük – az biztos, hogy több átvezető videó lesz, mint a Most Wantedben, és azokat ugyanaz a rendező készíti majd el.

Eleinte persze csak egy apró garázsunk van, ahol egyedül bütyköljük a verdát, és minden egyes győzelemért meg kell szenvednünk. Ahogy egyre több ellenfelet győzünk le, úgy hízik szépen nagyobbra és nagyobbra a „birodalmunk". A város, Carbon City hét kerületre, azok pedig egyenként három-három régióra lesznek osztva, ezeket pedig egyenként kell elfoglalnunk:



A három, viselkedésben teljesen eltérő autótípust itt kitűnően megfigyelhetjük

előbb megfelelő mennyiségű respektet kell gyűjteni, majd ki kell hívnunk és le kell győznünk a helyi banda minden tagját. A szabadságunk természetesen most is teljes, azaz az egész várost bejárhatjuk, felvehetjük a versenyeket, vagy egy GPS segítségével azonnal odaugorhatunk a kívánt bolthoz, garázshoz, ellenfélhez. A terjeszkedés értelme pedig az, hogy a meghódított területeken minden olcsóbb lesz számunkra, illetve új, exkluzív áruk válnak beszerezhetővé.

A Carbon legnagyobb újítása a csapatversenyek bevezetése a rendőrös, sztorialapú viadalok közé.

EGYEDÜL NEM MEGY

A Carbon legnagyobb újítása talán az, hogy ezúttal nem egyedül kell küzdenünk, ugyanis egy kis csapatot építhetünk fel magunk köré. Az újabb területek meghódításával egyre újabb és egyre többet tudó szakemberek állnak majd rendelkezésünkre, belőlük kell kialakítani a bandát. A haverokat két csoportba oszthatjuk: az egyik típus mindig a garázsban lesz, és ott teszi magát hasznossá, a másik pedig jön velünk a versenyekre és ott segít minket. Az első csoportba tartozik az autókat javító Mechanic, a tuningolásban segítő Fabricator és a zsarukat a nyomunkról leszedő Fixer. A második csoportban van a folyamatosan mögöttünk haladó, az esetleg túl agresszív ellenfeleket távol tartó Blocker, az útlevágásokat mutató Patfinder és a Drafter, aki folyamatosan előttünk haladva állandó szélárnyékot, és így nagyobb sebességet biztosít.

Nem minden versenyen használhatunk mindenkit, mindig el kell dönteni, hogy kit érdemes vinni, kinek vesszük az adott pályán, az adott ellenfél ellen a legnagyobb hasznát. A főellenfelek ellen – minden kerület „végén" lakik egy ilyen – pedig nincs segítség, őket speciális versenyekben egyedül kell legyőznünk. A Canyon Racing játékmód tulajdonképpen két futamból áll, az elsőben mi üldözzük a rosszfiút egy kanyargós úton (minél közelebb végzünk hozzá, annál több pont a jutalom), a másodikban pedig ő minket (minél közelebb van hozzánk a célnál, annál több pontot veszítünk). Akkor győzünk, ha pontjaink száma pozitívban van a két verseny után, a különböző büntetéseket is beleszámítva – például itt nem ér lökdösődni. Ezeken a versenyeken ki lehet használni a korlátot, amely nem egy stabil dolog, elég egy elbaltázott kanyar, és már repülünk is a tengerben, vagy a sziklákra. Ha már a versenymódoknál tartunk, elbúcsúzhatunk a gyorsulási versenyeknek, viszont a Drift visszatér az Undergroundokból. Igaz, meglehetősen átalakul, ezúttal a minél hosszabb aszfaltra égetett gumicsík elérése a feladatunk, azaz kanyargások, pördülések helyett inkább a sebességszerzés a feladat, és megtalálni a pálya optimális részét, ahol jó nagyot fékezve lehet „rajzolni" az útra.

HÁROM A CARBON IGAZSÁG

A főszereplők persze továbbra is az autók lesznek, ezúttal 50-nél biztosan több járgány lesz kipróbálható. A legjelentősebb új gép igazából egy visszatérő: a Porsche-verdák legutóbb az ötödik részben szerepeltek, ideje volt már, hogy ismét vezethessük őket. A kocsik egyébként három, eltérően viselkedő kategóriába lettek sorolva. Az amerikai izomautók gyorsulásukra lehetnek büszkék, az európai tuningmasinák a fordulékonyságukkal tűnnek ki, a japán gépek pedig eszelős csúcssebességgel rendelkeznek. A városban levő boltok mind egy-egy géptípusra koncentrálnak, így a „hódítási útvonalat" az is befolyásolja, hogy melyik a kedvenc kocsink.

PLAY! INFO

Ugyan a történetről még nem tudni semmit - állítólag lesz köze a Most Wantedhez - de a stáb nagyjából ugyanaz, így a rendező és a forgatókönyv-író is onnan jött.

Az autók tuningolásában ezúttal a vizuális fejlesztésen, azaz a festésen, matricázáson, egyedi látványelemeken, illetve a szobrászkodáson lesz a hangsúly. Utóbbi nem valami ökörség, arról van szó, hogy minden autónál csúszkák tucatjait módosítva állíthatunk például a szpojlerek állásán és méretén, a kipufogócsövek alakján, a lámpák elhelyezkedésén.

A grafika csodálatos, az újításokkal jól hangzanak, és az online versenylehetőségeket is rendkívüli módon kibővítik. Megjelenés novemberben!

PLAY!

KIADÓ ELECTRONIC ARTS
FEJLESZTŐ EA CANADA
KONZOL PS2, PS3, PSP
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

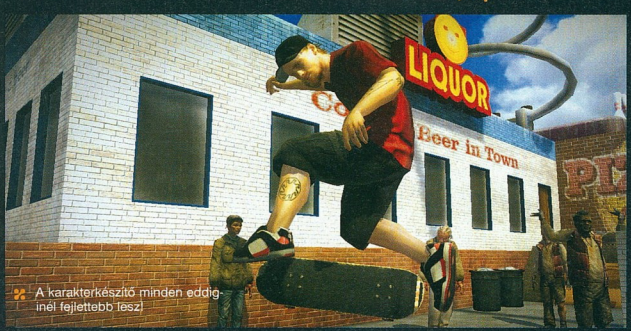
Tony HAWK'S project 8

Nyolc év alatt nyolc Tony Hawk-játék – és a fejlesztők állítólag még mindig nem unják. Mi azonban már kicsit kezdünk telítődni; igaz, csak azért, mert a minőség kissé visszaesett az Underground-részekkel, és a játékmenet fejlesztése, a változatos feladatok kitalálása helyett inkább elmentek fingós-böfögős ökörködésbe. A tavalyi American Wasteland ugyan némileg helyreállította a sorozat renoméját, de azért jó látni, hogy a Neversoft is vissza akar térni az alapokhoz. Nem mindenben persze, és ez így van jól.

Az utóbbi részek elégge elvették a kedvünket a sorozattól, de a Project 8 minden reményünket visszaadta, alig várjuk!

A sztori szerint Anytownban járunk, valahol Amerika középső részén. Egyetlen szórakozásunk a hátsó kertben felállított félcső, illetve kicsivel később már minden, amin végig lehet gurulni. Tulajdonképpen csak egyetlen pályát kapunk, a város viszont hatalmas, és bármiféle töltögetés, American Wasteland-féle alagutak nélkül bejárhatjuk az egészet. A főtértől az utolsó tanyaépületig mindent bejárhatunk, mindenhol próbálgathatjuk képességeinket. A feladatokat a helyiektől fogjuk kapni, és előreláthatólag idén nem lesz gond a változatossággal – mindig legalább 10-15 feladat lesz elérhető, melyeket tetszőleges sorrendben próbálhatunk meg teljesíteni. Ráadásul minden feladatnak három szintje van – amatőr, profi és ultradurva –; az is elég, ha a legkönnyebb célt érjük csak el, viszont ha mindent ki akarunk bontani, mindent meg akarunk szerezni, szükség lesz az aranyéremért kapott pénzre. A megszerzett pénzzel a megfelelő boltokban vehetünk új ruhát, mehetünk fodrászhoz, beszerezhetünk új deszkát, de tanulhatunk új trükköket, fejleszthetjük tulajdonságainkat, és extra szereplőket nyithatunk meg.

Az American Wastelandben már szerepelt egy saját, fejleszthető deszkás pálya, itt azonban ezt is alaposan kibővítették: a város szinte bármelyik pontján elhelyezhetünk asztalokat, csúszdákat, vagy éppen direkt deszkázásra való objektumokat. Pontosan nem tudni, hogy ez hogyan fog működni, de az biztos, hogy lesz



A karakterkészítő minden eddiginél fejlettebb lesz!

TONY

A 38. életévét májusban betöltött Tony Hawk a gördeszkázás szimbóluma. Rengeteg trükköt ő dolgozott ki, és a Birdman becenevű sportoló volt az is, aki először ért rendesen földet egy 900 fokos (azaz két és félszeres) pördülés után. 2002-ben visszavonult a profi versenyektől, de még ma is ő számít a legismertebb deszkásnak – és persze azért még mindig ez a hobbija!

olyan feladat, amit csak ilyen „pakolással" tudunk majd megoldani.

A képek mellett talán nem kell kihangsúlyozni, hogy a grafika is rengeteget fejlődött, különösen a mozgásokra, az animációkra büszkék a fejlesztők. No meg arra, hogy végre valós fizika lesz a játékban, így a meredek félcsövekre csak megfelelő lendületgyűjtés után lehet feljutni, és a lejtőkön, hacsak nem fékezünk, vészesen be fogunk gyorsulni. Egy dologra nem vonatkozik csak a fizika: amikor elesünk, a kedvünk szerint forgathatjuk, kínozhatjuk karakterünket, és minden törött csont után jutalmaz minket a program.

A szabályok betartása nem a legnagyobb erősségünk...

PLAY!

KIADÓ ACTIVISION
FEJLESZTŐ NEVERSOFT
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

The Club

PLAY!

KIADÓ SEGA
FEJLESZTŐ BIZARRE CREATIONS
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2007. NEGYEDIK NEGYEDÉV

Bizarre az utóbbi években inkább autós játékokkal lett híres, de jövőre egy igazi, vad akciójátékkal fognak jelentkezni. A Club egy városi legenda – amelyik létezik. Egy olyan szervezetről van szó, amelyben az emberek azért fizetnek, hogy igazi gyilkosságokat lássanak – ehhez pedig áldozatokra van szükség, és igen, kitalálták, mi is ezt a szerepet fogjuk alakítani. A világ minden táján hatalmas, rombolható arénák (vagyis gyárépületek, raktárak, irodaházak) állnak rendelkezésünkre, ezekben leszünk néhány apró fegyverrel szabadon engedve, lesz egy kis időnk elbújni, majd megindulnak a vadászok – és innentől kezdve nincs megállás. Ezt a játék mottója is alátámasztja (aki megáll, meghal), egyszerűen folyamatosan rohannunk, taktikáznunk kell, hogy elkerüljük az olykor tucatjával támadó ellenfeleket. Ugyan a játék véres lesz, hatalmas pusztító erővel rendelkező fegyvereket szedhetünk össze, meg ugye a hangulat is komor, azonban a játékmenet a pontvadászatra épül, gyilkosságainkkal kombózni tudunk, az extra lövésekért bónuszokat, szorzókat kapunk, így aztán a puszta túlélés nem elég, mindezt stílusosan kell megtennünk...

PLAY! INFO

A Bizarre fejlesztő kezdik unni az autóversenyek készítését, és egy belső szavazáson döntötték el, hogy mostantól inkább az akciójátékokra koncentrálnak.

Nem, ő nem terrorista! Ez a helyes jóravaló színesbőrű fiatalember olasz szakács-szociális gondozó szakon tanul Minnesotában.

Juiced eliminator

A PS2-es Juiced tulajdonképpen mindent az időzítéssel bukott el: elvileg a Need for Speed Underground előtt kellett volna megjelennie, de a kiadó, az Acclaim bebukott. Ezt követően a THQ vette át a projectet, adtak jó egy évet a fejlesztőknek, akik végül nem sokkal a NFSU2 előtt adták ki a játékot. Ekkor a tuningolás és az autófestés már nemhogy újdonság nem volt, de ráadásul máshol jobban is lett megvalósítva. Nemsokára – még a nyáron – azonban megnézhetjük, hogy az új esélyt kapott fejlesztők mire voltak képesek, ezúttal egy új platformon, PSP-n.

A lényeg persze nem változott: igazi, utcai versenyzésre „kitenyésztett" autók, iszonyatos tempó, versenyek után pedig némi festegetés és tuningolás. Egy hatalmasnak ígérkező város és a környező versenypályákon fognak zajlani a futamok – az pedig igazi érdekesség, hogy nem feltétlenül velünk a főszerepben. A városban ugyanis különböző csapatok működnek, akik nem csak velünk, de egymással is viaskodnak – mi meg akár fogadhatunk is ezekre a versenyekre. Persze, az igazi izgalom akkor jön, amikor mi is beszállunk az akcióba, mégpedig tökig tuningolt autócsodánk pilótafülkéjében.

KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBAN VALÓSZÍNŰLEG MÁR TESZTELNI TUDJUK, HOGY A JÁTÉK MENNYIBEN VÁLTOTTA BE AZ ÍGÉRETEKET.

Összesen közel hetven gép lesz megnyitható – illetve elnyerhető, akár multiban is! – ezeket pedig kedvünk szerint festhetjük, lesz bőségesen matricázási lehetőségünk is, ráadásul száznyi alkatrésszel tehetjük őket erősebbé, gyorsabbá, vagy egyszerűen csak vadabbul kinézővé.

A PSP-s verzió legnagyobb újdonsága azonban a kidolgozott többjátékos-módokban rejtőzik. Sajnos, online nem, csak ad-hoc módban csaphatunk össze, itt viszont minden megengedett. Tétnek feltehetjük kocsinkat is, kipróbálhatjuk az Eliminator (minden körben kiesik az utolsó helyezett) és a Relay (két csapat küzd, a tagok minden körben váltják egymást a kormány mögött) játékmódokat, és persze a „szimpla" versenyzési lehetőségek is élnek.

A programozók igen sokat képesek voltak kipréselni a PSP-ből

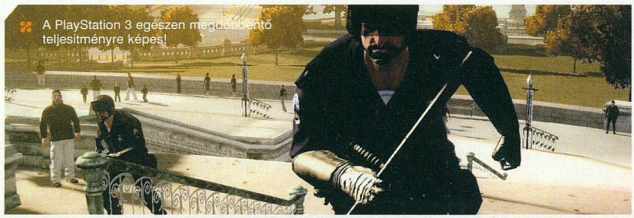
PLAY!

KIADÓ THQ
FEJLESZTŐ JUICED
KONZOL PSP
MEGJELENÉS 2006. HARMADIK NEGYEDÉV

The Outsider

PLAY!
KIADÓ MÉG NINCS
FEJLESZTŐ FRONTIER
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2008. NEGYEDIK NEGYEDÉV

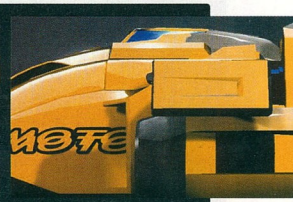
David Braben neve az igazán régi motorosoknak lehet csak ismerős, ő áll a legendás Elite-széria mögött. Az utóbbi években kicsit eltűnt (bár a bizarr kutyaszimulátort, a PS2-es Dog's Life-ot neki köszönhettük), így aztán nagy öröm volt, amikor ismételten jelentkezett – főleg, hogy ezt egy ilyen elképesztően látványos játékkal tette meg. Az Outsiderben Jack Johnsont fogjuk alakítani, a CIA-ügynököt, aki felett átcsapnak az ármánykodások, összeesküvések szálai – egy napon őt gyanúsítják meg azzal, hogy lelőtte az Air Force One-t, minden újság, rádió és híradó az ő nevét üvölti, ő az első számú közellenség. Innen talpra állni persze nem könnyű, de muszáj lesz, ha tisztára akarjuk mosni a nevünket – még mindig van néhány barátunk, még mindig tudjuk a fegyverraktárak kódjait, és persze harci képességeink sem csökkentek semmit sem. A külső nézetes akciójátékban lehetőségeink a GTA-ban látottakat közelítik, csak éppen itt a történetre sokkal nagyobb hangsúly helyeződik – azt bármerre vihetjük, bárkivel szövetséget köthetünk, és akár tényleg Amerika ellenségévé is válhatunk. A tervek szerint a játék alapján, azzal egy időben film is megjelenik.



A PlayStation 3 egészen megdöbbentő teljesítményre képes!

FATAL Inertia

PLAY!
KIADÓ KOEI
FEJLESZTŐ KOEI CANADA
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV



A Koei valószínűleg csak azért vágott bele a Fatal Inertia készítésébe, mert tudták, hogy a Sonytól még legalább egy évig nem érkezik WipEout, így aztán biztonságban lehetnek. A Fatal Inertia ugyanis ugyanebben a stílusban dolgozik: sci-fi suhanók, neonfény minden mennyiségben, ravasz kanyarokkal, ugratókkal teli pályák és persze felvehető fegyverek. A grafika – egyelőre – kicsit gyengébb annál, mint amit elvárnánk, viszont a valós fizikára épülő játékmenet még igazi befutó is lehet. Minden mozdulatunknak (még nincs bejelentve, de mi biztosak leszünk benne, hogy a kontroller mozgásérzékelőjét alaposan fogja hasznosítani a játék) jelentősége lesz, gépeink hihetetlenül valósághűen reagálnak minden ütközésre, kiálló kőre, robbanásra – legalábbis ahhoz képest valósághűen, hogy 300-zal robogó gravitációs meghajtású gépekről van szó. A fejlesztők a fizika mellett különösen büszkék a rendkívül módosítható, átépíthető hajókra, a nyolcfős online viadalokra, illetve a rombolható, így fegyverként használható pályákra.

FRONTLINES FUEL OF WAR

A pályák mindegyike teljesen eltérő küldetéseket fog kínálni - még multiban is

A játékban a mai eszközök kissé futurisztikusra vett verzióit találjuk meg

PLAY! INFO

Az Electronic Arts gyanúsan csöndben van a Battlefield-sorozat jövőjét illetően, de mi biztosak vagyunk benne, hogy PS3-ra már készül egy epizód...

A taktikus online FPS-ekről van szó, akkor vitathatatlan, hogy a Battlefield a király. És bár a Kaos egy új csapat, tagjai közül szinte mindenki dolgozott a Battlefield-széria valamelyik részén – így aztán végképp nem meglepő, hogy a Frontlines is egy nagyon hasonló játék lesz: közeljövő, hatalmas pályák, rengeteg jármű, választható karakterosztályok.

Persze, nem szolgai másolásról van szó, kezdetnek például a Frontlinesban lesz egy kidolgozott egyjátékos-mód is, nem csak egymás mögé csapnak néhány multipályát buta gépi ellenfelekkel, aztán hajrá. A legalább tíz küldetésből álló sztoriban a nyugatiak és a „vörösök" (Kína és Oroszország) csapnak össze, mi természetesen az előbbiek seregében fogunk dolgozni. A játék minden pályáján rengeteg feladatunk lesz, és csak rajtunk múlik, hogy milyen sorrendben oldjuk meg azokat: előbb a légvédelmi ágyút tesszük tönkre, így később nem fognak elhullani repülőink, vagy előbb a hidat robbantjuk fel, így elzárjuk az elővédjüket az utánpótlástól? Kilőjük a mesterlövészek alól a tornyot, vagy inkább ellopakodunk mellettük, és felrobbantjuk a lőszerraktárukat? Ahogy tesszük a dolgunkat, úgy változik a csata képe, úgy hullámzik ide-oda a frontvonal.

Természetesen a multiplayer is erről fog szólni, bár azért lesznek egyszerűbb (zászlórablós, területfoglalós) játékmódok is. Itt mindenképpen együtt kell működni társainkkal: természetesen mikrofonos fejhallgatóval tudunk majd beszélgetni, taktikát egyeztetni velük, de azt is el kell dönteni, hogy ki menjen vadászgéppel, ki helikopterrel, ki tankkal, és kinek jusson a rozoga terepjáró... Minden elhalálozásunk után választhatunk egy adott speciális feladatra szánt (tankelhárító, szanitéc, mesterlövész stb.) felszerelést, de ezzel még nem ért véget a döntések sorozata – kell ugyanis egy szerepet (például felderítő, rohamkatona) is választanunk. Bár ezek természetesen összefüggenek, egész furcsa kombókat is összehozhatunk. A választott szerepben sokat harcolva szintet léphetünk, és ezzel új képességeket tanulhatunk, új felszerelést kaphatunk (légicsapást, távirányítható robbanószert, különleges fegyvereket).

PLAY!

KIADÓ THQ
FEJLESZTŐ KAOS
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2007. MÁSODIK NEGYEDÉV

Disgaea 2: Cursed Memories

Büdös pingvin, hányszor mondjam hogy ne bámuld a melleimet!

Disgaea egy rendkívül bájos és még ennél is őrültebb taktikai RPG volt, melynek sikerén a fejlesztő annyira felbuzdult, hogy villámgyorsan megkezdték a folytatás elkészítését. A játék továbbra sem a grafikájával arat, hanem a leginkább az ezernyi Tactics-játékot idéző gondolkodós játékmenetével, illetve őrült világával. Ezúttal egy elátkozott világon fogunk harcolni, ahol rajtunk – azaz a 17 éves Adellen – kívül egy hadúr mindenkit

PLAY! INFO
A Nippon Ichi kissé őrült játékai a Disgaea után várhatóan PSP-re fognak megjelenni - az apró japán cég egyelőre nem tervezi a nextgen konzolokra történő fejlesztést.

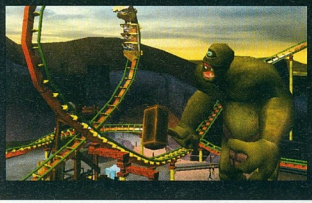
démonná változtatott. Egy fura karakterekből álló kompániával kell majd küzdenünk, kihasználva a csatatér egyes mezőinek speciális bónuszait, több száz szinten keresztül fejlesztve fegyvereinket, és a több ezer szinten keresztül magunkat. Mivel démonvilágról van szó, bizony elvárják tőlünk a rosszalkodást – a Sötét Bíróság időről időre beidéz minket, és minél inkább hófehér lelkű lovagot alakítunk, annál jobban megbüntetnek minket. A játék alacsony hangon is cirka 200 órányi szórakozás biztosít, így várhatóan egy évig elleszünk vele…

PLAY!

KIADÓ NIS
FEJLESZTŐ NIPPON ICHI
KONZOL PS2
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

THRILLVille

Az E3-on még a LucasArts standján láttuk, ám mára biztossá vált, hogy Európában az Atari fogja terjeszteni ezt a vidámpark-szimulátort. A Thrillville sokkal kevésbé lesz gazdasági szimulátor, mint a hasonló alkotások, itt inkább a mókázáson, a hullámvasutak építésén és a játékok kipróbálásán lesz a hangsúly. Ifjú parképítőként bármikor bejárhatjuk hatalmas birtokunkat, beszélhetünk, flörtölhetünk az ezernyi látogatóval, no és persze mindent kipróbálhatunk – legyen szó dodzsemről vagy gokartról, minigolfról vagy fénypisztolyos masináról. Természetesen a hullámvasutakat is magunk tervezhetjük meg, és egész extrém dolgokat is létrehozhatunk – mondjuk az utasokat a lábaiknál fogó, vagy éppen függőleges eséseket is tartalmazó járatokat is. A PSP-s verzióban a hangsúly még inkább a minijátékokon lesz, itt még az is előfordulhat, hogy az egész parképítést-kajáldatelepítést kihagyják a programból –, igaz, itt legalább wifin keresztül többen is lehet majd versengeni az apró viadalokban.



PLAY!

KIADÓ ATARI
FEJLESZTŐ FRONTIER
KONZOL PS2, PSP
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

top 10 Cosplay

A fura hangzású cosplay szó az angol costume és play szavak összevonásából keletkezett. A Japánból induló őrület lényege, hogy a rajongók beöltöznek kedvenc mangájuk, anime-juk, játékuk főszereplőjének és úgy parádéznak a különböző találkozókon. Most az általunk legjobbnak ítélt tíz versenyzőt válogattuk össze.

no. 1. Mai

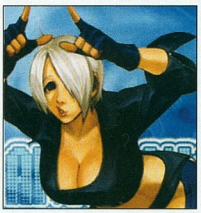
Származása: King of Fighters-sorozat
Összeállításunkból remélhetőleg nyilvánvaló, hogy a legjobb, és a leggyakrabban utánozott nők a klaszszikusnál is klasszikusabb King of Fighters-sorozatban vannak. Mai Shiranui még közülük is kiemelkedik, az alant látható, Thaiföldről származó hölgy pedig kitűnően utánozza minden jellemzőjét.

no. 2. kos-mos

Származása: Xenosaga-sorozat
A Xenosaga-széria (melynek harmadik részéről két oldallal hátrább olvashatsz) sok mindenről lett híres, és ebből az egyik a rendkívül szexi android, KOS-MOS volt. Az őt utánozni kívánóknak igen nehéz dolga van, de mint a jobbra látható kínai hölgy is bizonyítja, kellő elfivatottsággal még a tripla lézerágyúk sem okozhatnak problémát. A kosztüm egyetlen hibája a vörös szemek hiánya, de jó eséllyel egy pár kontaktlencse ezt is megoldja...

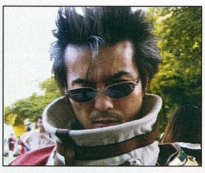
no. 3. Angel

Származása: King of Fighters-sorozat
Bár a leghíresebb cosplayesek Japánban éllnak, és az igazán nagy rendezvényeket is ott tartják, néha egy-egy amerikai versenyző is képes maradandót alkotni. Az itt látható Angel azért került ilyen magasra listánkon, mert bár jelmeze nem a legösszetettebbek közé tartozik, a hölgynek minden adottsága megvan hozzá, hogy példaképét méltóképp bemutassa.



no. 4. Auron

Származása: Final Fantasy X
Egyrészt zseniális a jelmeze, másrészt pedig ő az élő bizonyíték arra, hogy nem csak a női rajongók képesek jelmezkészítéssel, maszkírozással tölteni hosszú heteket-hónapokat.



no. 5. Lulu

Származása: Final Fantasy X
Lulu már a játékban is kedvencünk volt, és élőben bizony még jobb; hiába, Ran Asakawa tehetséges lány.

no.6. Silent Hill

Valószínűleg nem sokaknak kell bemutatni ezt a kompániát - igen, a Silent Hill játékok színejava látható a képen, Pyramid Headdel és vagy tiz kórházra való nővérkével. Ez mondjuk nem rajongók egyszerű tiszteletadása, hanem a filmverzió tiszteletére összehozott felvonulás, ám mivel híres cosplayesek is a tömegben vannak, úgy gondoltuk, itt a helyük.

no.8. beatrix

Származása: Final Fantasy IX

Bár a Final Fantasy IX általában nem a rajongók kedvence, rossz játéknak abszolút nem nevezhető. Érdekes módon viszont a játék főhősének, Garnetnek (avagy Daggernek) nem szeretnek beöltözni a derék japán hölgyek, viszont a seregeket vezető Beatrix már annál népszerűbb célpont. Az itt látható jelmezzel a japán leány egy rendezvényen meg is nyerte a fődíjat, ami azért nem kis dolog...

no.7. tifa

Származása: Final Fantasy VII

Infidel már a Final Fantasy VII végigjátszása során belezúgott Tifába, és érzelmeit csak tovább fokozta az Advent Children (tudjátok, a játék eseményeit továbbvivő csodálatos, ám csak rajongóknak szóló animációs film). Azóta viszont alig lehet vele bírni, mióta meglátta a bal oldalról nézelődő hölgyet, lassan kezdjük félteni az amúgy is megszállottságára utaló Tifa akciófiguráját...

no.9. Vanessa

Származása: King of Fighters-sorozat

Bevalljuk, ezt a jelmezt nem feltétlenül a zsenialitása miatt választottuk ki (bár szó se róla, tulajdonképpen erre sem lehet egy apró panaszunk sem), hanem az őt kitöltő gyönyörű amerikai hölgyet dícsérendő. Az ilyen képeket látva sajnáljuk igazán, hogy Magyarországon még senkinek nem jutott eszébe egy igazi cosplay show-t szervezni.

katamari damacy

Természetesen nem csak régi játékok közül válogatnak a cosplayelni vágyók. A legújabb őrület a Katamari Damacy őrült karaktereinek leutánzása, itt az egyik legsikeresebb triót láthatjuk - különösen Az Egész Kozmosz Királya hasonlít nagyon a játékban megjelenő énjére. Sajnos a szemétszívó labdacsot egyelőre még senkinek nem sikerült megyőzően lemásolnia, pedig azzal nem csak ilyen fesztiválokon lehetne sikert aratni!

Xenosaga 3
Also Sprach Zarathustra

PLAY!
KIADÓ NAMCO
FEJLESZTŐ MONOLITH
KONZOL PS2
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

Az eredeti Xenogears a Square egyik méltánytalanul elfeledett szerepjátéka volt a PS1-es időkben. Az azt készítő csapat aztán szépen lepattant, és elkezdtek dolgozni a monumentális világban játszódó többi részen. Az első Xenosaga nálunk nem jelent meg, a másodikból is limitált mennyiség jutott Európába, így valószínűleg sokan kihagyták ezt a különleges sorozatot. Ugyan a játékmenet a szokásos japán szerepjátékokat idézi (körökre osztott, random csaták, durva karakterfejlesztés, minijátékok, labirintusok), de a környezet teljesen egyedi. Itt ugyanis egy sci-fi játékban járunk, ahol ember alakú (mit ember alakú, hihetetlenül szexi!) androidok harcolnak az emberiségre támadó idegenek ellen, minden a vallás és a filozófia körül forog – bár ez már a Nietzsche által ihletett alcímek is jelzik. Mindhárom rész grafikai megoldásai, karaktereinek kinézete eltérő volt, a harmadik – és a korábbi tervekkel ellentétben: befejező – részben kicsit mangásra vették a figurát. A Xenosaga-sorozat az irdatlanul hosszú, olykor húszperces átvezető videóiról lett híres, és e tekintetben a Zarathustra sem okoz csalódást – az első hét órából hat és fél párbeszédekből áll…

BLADESTORM: The Hundred Year's War

Befagyott a Pokol, megtörtént a lehetetlen – immár biztos és hivatalos hír, hogy a PlayStation 3 rajtjánál nem lesz ott a Dynasty Warriors sorozat. Persze az eszetlen és esztelen mészárlás kedvelőinek nem kell szomorkodnia, a sorozat sikerén szépen meghízott Koei és a fejlesztő Omega Force mindössze a hadszíntéret mozdította arrébb nyugat felé pár ezer kilométerrel. A Bladestorm így a Százéves Háború 116 éves történetét – ne kérdezzétek… – fogja elmesélni, persze kihagyva lényegében mindent, ami a konkrét csatákon kívül történt. Az angolok és a valóságban győztes franciák oldalán kapcsolódhatunk bele az eseményekbe, mind lóháton és gyalogszerrel, karddal, baltával vagy éppen íjjal. Persze taktikázásra szükség lesz, hiszen saját kis osztagunk mellett a többi csapatnak, szárnynak is nekünk kell kiadni a parancsokat. Lesz még egy enyhe gazdasági rész, no meg persze némi RPG-ízű fejlesztés – megjelenés a géppel együtt, siker esetén pedig biztos, hogy ebből is sorozat lesz…

PLAY!
KIADÓ KOEI
FEJLESZTŐ OMEGA FORCE
KONZOL PS3
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

CALL OF DUTY 3

Az új Call of Duty most is temérdek katonával, hatalmas pályákkal készül lenyűgözni a közönséget

Egy újabb második világháborús FPS – sóhajthat fel mindenki a Call of Duty 3 láttán. De miért is lenne ez baj – amíg maguk a játékok élvezetesek, izgalmasak és kellő szórakozást nyújtanak, nekünk semmi kifogásunk nincs ellenük. A CoD3 pedig pontosan ilyennek ígérkezik: azt valószínűleg senki nem vitatja, hogy gyönyörű, a sorozat eddigi részeit ismerve az izgalommal sem lesz gond, ráadásul ezúttal multiban is kitesznek magukért a fejlesztők.

Ezúttal nem látogatunk el több frontra, kizárólag egy szűk kéthónapos időszakra fogunk koncentrálni, mégpedig '44 nyarára. A normandiai partraszállás másnapján indulunk – nem lesz egy újabb Ryan közlegényes pálya – és feladatunk Párizs felszabadításával ér majd véget. A játék során összesen négy karaktert fogunk irányítani, mégpedig elég meglepő bagázst. Az odáig teljesen rendben van, hogy lesz egy amerikai őrmesterünk és egy brit kommandósunk, elvégre ők tényleg nagy számban rajzottak arra felé akkoriban. Mellettük lesz egy kanadai fickó, és ami igazán meglepő, egy lengyel tankpilóta, akivel a chambois-i csatában fogunk majd döntő részt vállalni.

Persze, unatkozni így sem fogunk, hisz lesz részünk magányos akciókban és 30-40 fős szakaszokkal való támadásban, légelhárításban és tankcsatában, terepjárós menekülésben és visszavonuló erők kiiktatásában. Mindez megeshet vadonban, kisebb falvakban, az országút mentén, és a játék végén persze Párizsban. A játékmenet marad a régi, scriptelt jelenetekkel és ennek köszönhetően intenzitással teli akció, az egyetlen jelentős változás, hogy megjelentek az úgynevezett Battle Action részek, melyek tulajdonképpen a képernyőn megjelenő gombok gyors megnyomását jelentik – erre lesz szükségünk, ha robbanószert akarunk felerősíteni valahová, ha egy löveggel célzunk, vagy éppen ha az ellenféltől akarjuk elvenni fegyverét.

A bemutatott képek természetesen nem a PS2-es verzióból származnak, az a verzió leginkább a legutóbbi, Big Red One alcímű részre fog emlékeztetni (a PSP-s változatról egyelőre semmit nem tudni). A lényeg azonban már a PS3-as verzión lesz, itt a valós árnyékoktól a lelapuló fűig, a megdöbbentően élethű füstgránátoktól a több száz különböző arcú katonáig terjed majd a látványvilág. Multiban hatalmas ütközetekben vehetünk részt, különböző karakterosztályokkal, RPG-szerűen elnyerhető új képességekkel, sok játékmóddal.

Na, ugye, hogy nem baj, hogy egy újabb világháborús FPS készül...

A háború még mindig pokol. Viszont PS3-on már gyönyörű

PLAY!

KIADÓ ACTIVISION
FEJLESZTŐ TREYARCH
KONZOL PS2, PS3, PSP
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

Burnout Online?

Bár előző számunkban az E3 miatt szüneteltettük pletykarovatunkat, most nincs szó ilyesmiről, hiszen megújult erővel és igen jól hangzó híreszteléssekkel tértünk vissza Los Angeleből. Amit itt olvasol az még nem tény, nem bejelentés – viszont igencsak esélyes, hogy néhány hónap, év múlva találkozhatsz az itt megemlített címekkel...

KOCCANÁS A NETEN?

Bármennyire is szeretnénk, nagyon úgy néz ki, hogy idén nem kapunk új Burnoutot (úgy látszik az EA-nek még nem sikerült tökéletesen betörnie a Criteriont). Jövőre azonban nagy dolgok vannak készülőben, egyre többet hallani például arról, hogy az új Burnout egy csak online játszható szimulátor lesz, immár csak PS3-ra. Nem igazán tudjuk elképzelni, hogy ez miként működik, de hát láttunk már cifrább dolgokat is...

STRATÉGÁK ELŐNYBEN!

A stratégiai játékok nem működnek konzolon – legalábbis így tanította az eddigi történelem. Most azonban ez megváltozik, hiszen az Electronic Arts e téren is támadásba lendült: PC-n hatalmas sikert arató RTS-eit állítólag ki akarják adni konzolokra, nevezetesen PS3-ra is. A legvalószínűbb esélyes a Command & Conquer 3 lesz, mégpedig jó eséllyel még idén.

AZ ERŐ VELÜNK LESZ?

A LucasArts állítólag néhány kiválasztott újságírónak megmutatta az egyelőre igencsak kezdetleges állapotban levő Star Wars-játékot, a Force Unleashedet. A csak 2008-ra tervezett program Anakin Skywalker útját követi nyomon, a tatooine-i kezdetektől a végső Luke elleni összecsapásig. És a reakciók? Döbbenetes; fantasztikus; zseniális. Alig várjuk...

HÁROM A FRANCIÁTÓL?

Michel Ancel, Rayman kitalálója, a Beyond Good and Evil, illetve a tavalyi King Kong mögött álló zseni egyre-másra tesz nyilatkozatokat, melyek azt sugallják, hogy egyszerre több játékon is dolgozik. Az új Raymanről ugye előző számunkban írtunk, de egyesek szerint már készül az eredetileg trilógiának tervezett BGE következő epizódja, sőt, állítólag PS3-ra is kijön a King Kong, mégpedig mindent ütő grafikával, új pályákkal.

HÍRMORZSÁK

EGY CÉG AZ ŰRBEN

Egyes pletykák szerint az EA egy új sci-fi sorozat első részén, egy Deadly Space című akciójátékon dolgozik.

HÓVIHAR PS3-ON?

A PC-s fejlesztők királya, a Blizzard állítólag legalább két PS3-as játékon dolgozik. Reméljük az egyik a World of Warcraft...

DESZKÁSOK ÉS HOBBITOK

Egy weboldal reptette fel a pletykát, miszerint az EA a következő PS3-as, PSP-s játékokon dolgozik: SSX 4, NBA Street vol. 4, Lord of the Rings White Council.

SPIDERMAN HELYETT SUPERMAN

Mivel a sikeres filmek miatt a Marvel-hősök árfolyama megugrott, a Capcom inkább Batmanéket választja: készül a DC vs. Capcom verekedős játék.

Ridge Racer 2

A képeket nézve szinte csak a pályákról tudjuk megmondani, hogy ezek nem az első részből származnak

Ridge Racer a PSP startjátékai közül az egyik legjobb volt – olyannyira, hogy ha multiban akarunk száguldozni, a WipEout Pure mellett a mai napig ezt vesszük elő. Csodálatosan nézett ki, gyors volt, izgalmas és kellőképpen hosszú. Azóta eltelt egy év, és egy szót sem hallottunk a folytatásról – bejelentették a PS3 nyitócímeként novemberben megjelenő Ridge Racer 7-et, de PSP-fronton minden döglöttnek tűnt, még az E3-on is tagadással válaszoltak ezt firtató kérdéseinkre. Aztán most jól kiderült, hogy vagy hazudtak, vagy csak tájékozatlanok voltak – merthogy a Ridge Racer 2 már 70%-os készültségi fokon áll, és idén megjelenik.

Bár kevesebbet feilődött, mint szerettük volna, a RR 2 így is biztosan sokat fog pörögni PSP-nkben.

Az újítások listája senkit nem fog a földhöz vágni. Sajnos, a Namco úgy döntött, hogy a meglévő alapokra építkeznek – így aztán akinek nincs meg az eredeti, jobban jár, ha kivárja a RR2-t, hiszen az leginkább egyfajta kibővített kiadásként fogható fel. Az alapok tehát nem változtak: futurisztikus autók, 300 feletti tempó, bősz forgalgatás a neonfényű pályákon, és turbózás.

A lényegi változás a pályákat érintette, ezeket ugyanis lecserélték a széria PS1-en megjelent részeiben szereplő helyszínekre. Ebből a rajongóknak valószínűleg a Rage Racer, illetve a Type 4 fog az eszébe jutni, hiszen azok zseniálisan kanyargós helyszíneken játszódtak – összesen 18 versenypályát kapunk. Emellett lesz hat autóosztály, egyenként három-hat kipróbálható járgánnyal. A grafika szemernyit sem változott, a multiplayer lehetőségek terén az igazi online támogatás helyett csak új játékmódokat kapunk, tehát bizonyos tekintetben kis csalódás a Ridge Racer 2. Viszont ha az első részhez nem volt szerencséd, vagy a sorozat igazi rajongója vagy, akkor ez a karácsonyi szezon egyik kihagyhatatlan játéka lesz számodra!

PLAY!

KIADÓ	NAMCO BANDAI
FEJLESZTŐ	NAMCO JPN
KONZOL	PSP
MEGJELENÉS	2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

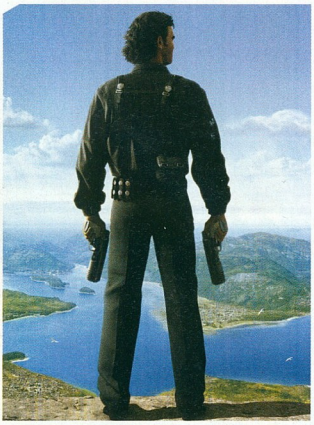
Just Case

PLAY!

KIADÓ EIDOS
FEJLESZTŐ EIDOS
KONZOL PS2
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

Grand Theft Auto Dél-Amerika – valahogy így lehetne legjobban jellemezni a Just Cause-t. Egy Rico Rodriguez nevű különleges ügynököt alakítunk egy kitalált államban, San Esperitóban. Különösebb megkötéseink nincsenek, olyan eszközöket használunk, amilyeneket meg tudunk szerezni – célunk pedig a kormány megdöntése. 21 kiemelt küldetés és cirka végtelen számú mellékküldetés áll rendelkezésünkre, utóbbiakat a szintén a kormány ellen dolgozó csapatoktól (drogkartellek, gerillák, ellenzék) fogjuk kapni. A hatalmas, ezerkétszáz négyzetmérföldes szigeten bármilyen módon közlekedhetünk: lophatunk vadászgépet a hadseregtől, mulatozó milliomosok jachtját köthetjük el, de természetesen hagyományosabb, guruló alkalmatosságok százai is a rendelkezésünkre állnak. Rico imádja az esés érzését, így aztán bármikor base-jumpolhatunk, illetve kivetődhetünk a mozgó autókból, motorokból. Ráadásul egy kis vonóhorog segítségével már a levegőből szerezhetünk új gépeket, így nem fogunk sok időt gyaloglással tölteni.

Vajon a Kresz szempontjából egy vadászgép milyen extra jogokkal bír?



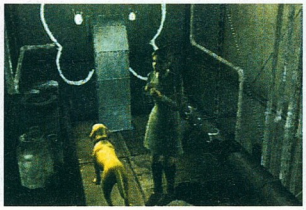
Rule of Rose

Legveszélyesebb ellenségünk néhány gyereklány, illetve a csámpa lesz

Rule of Rose-t Japánban még a Sony adta ki, de a bővebb terjesztésről lemondtak – talán túl bizarr lett volna a szigetországon kívül egy ilyen elvont, szörnyűségekkel teli játékkal jelentkezniük, esetleg az eladásokban nem bíztak... Merthogy a Rule of Rose tényleg elég durva: a '30-as években járunk, és árvaházba került gyermeket fogunk benne alakítani. Ápolók már rég nincsenek az épületben, az irányítást néhány őrült gyerkőc ragadta magához, ők lesznek majd ellenfeleink, hiszen nemhogy kiközösíteni, de kinyírni akarnak minket. Az egyik, egy dagadt kislány állandóan sminkeli magát, a másik patkányok közt alszik, a harmadiknak meg egy felnőttel... hát, maradjunk annyiban, hogy idősebb barátja van. Az egyedi környezet rendkívüli hangulatot teremt, és erre szükség is van, hiszen a játékmenet tucatnyi horrorjátékból, például a Fatal Frame-sorozatból lehet ismerős: tárgyakat gyűjtünk, logikai fejtörőket oldunk meg, néha pedig elbánunk egy-két ellenséggel. Utóbbiban kutyánk is segíteni fog, ő az egyetlen karakter a játékban, aki pozitívan viszonyul hozzánk...

PLAY!

KIADÓ ATLUS
FEJLESZTŐ SONY JAPAN
KONZOL PS2
MEGJELENÉS 2006. HARMADIK NEGYEDÉV



Winning Eleven PRO EVOLUTION SOCCER 2007

Foci terén az Electronic Arts legveszélyesebb riválisa egyértelműen a Konami, akik évről évre egyre több embert csábítanak át a Pro Evo-sorozathoz. Bár ha csak a számokat, a programok tudását, prezentálását nézzük, ez megdöbbentőnek tűnhet: a Pro Evo még mindig nem rendelkezik az összes hivatalos licenccel, játékmódjai korlátozottabbak, kommentárja eltörpül a FIFA-sorozatban hallottak mellett, nem is beszélve a csapatok, kupák, játékosok, stadionok számáról. Egy dolog azonban a Pro Evo felé billenti a mérleg nyelvét, és ez a játszhatóság: ez a széria egyszerűen sokkal jobban hasonlít az igazi focira, mint bármelyik riválisa. A helyzetek hihetőek, minden gól másként esik, nincsenek valóságtól elrugaszkodott marhaságok, kellőképpen nehéz gólt lőni; egyszóval játékmenet terén ez a program van az élen.

Ez továbbra sem változik, sőt, a fejlesztők megpróbálnak egy kicsit még jobban belehúzni. Egyrészt a játékosok kapnak több lehetőséget – azaz új mozdulatokat. Ez egy kibővített cselezési rendszert jelent (például már hátrálva is lehet bűvölni a labdát, hogy aztán egy hirtelen megindulással szerezhessünk helyzeti előnyt), illetve olyan extrákat, mint például az ezernyi lövőcsel. Feldobni továbbra sem tudjuk magunkat, ezt ugyanis a nemzetközi labdarúgó-szövetség tiltja, viszont a kapáslövéseken és a fejeléseken változtatnak egy keveset, hogy könnyebben, vagy legalább pontosabban használhassuk e látványos mozdulatokat. Emellett társaink intelligenciáján javítanak, igyekeznek okosan helyezkedni, szabadon maradni, vagy éppen elvinni előlünk az embert – ha pedig úgy érzik, hogy szöktetni lehetne őket, azt bőszen integetéssel jelzik (akasztják a királyt! – ezt a FIFA-sorozat már rég tudja).

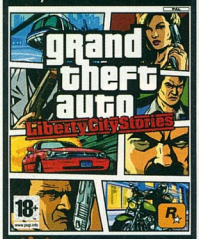
Persze, a prezentáción is sokat dolgoznak, kapunk néhány új stadiont, néhány új bajnokságot, illetve bónuszként néhány régebbiben most már az igazi neveket, jelvényeket használja a játék (például az argentinok és a hollandok esetében). Állítólag a kommentárt abszolút újravették és megerősítették, de ezt ugyebár tavaly is ígérték – ezt szeretnénk magunk is ellenőrizni... Kicsivel szebb grafika, néhány új játékmód (például egy vébé-imitáció International Challenge néven), Adriano a borítón – jövőre pedig már PS3-on fog aratni a játék!

Vajon a mellkasonfejelés is előhozható lesz a játékban?

PLAY!

KIADÓ KONAMI
FEJLESZTŐ KONAMI TYO
KONZOL PS2, PSP
MEGJELENÉS 2006. NEGYEDIK NEGYEDÉV

PLAY!
PlayStation 2



INFO

KIADÓ ROCKSTAR GAMES
FEJLESZTŐ ROCKSTAR LEEDS
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

írta: V.Z.

grand theft auto™ LibertyCityStories

Si Signora! Nálunk mindig friss a hús...

A legendás Grand Theft Auto még tavaly novemberben örvendeztette a nagyérdeműt egy új epizóddal, méghozzá elsőként egy zsebkonzolra, PSP-re. A PS2-változat most gyakorlatilag annak az átirata, amin akár lehet fanyalogni, de felesleges, hiszen a ez így is teljes értékű GTA a javából, meg aztán minden rosszban van valami jó: a Liberty City Stories állásai legalább nem foglalnak olyan brutálisan sok helyet a memóriakártyán, mint az előző részeknél.

A CÉLPONT

Hogy miről is szól egy GTA, azt a „Forró Kávé" patch jóvoltából Amerika ex-first ladyjével bezárólag tulajdonképpen már mindenki tudja, vagy legalábbis tudni véli – jóllehet arra a bizonyos forró összetevőre ebben a részben már nem számíthatunk. (Éjszakai pillangók azok igen, de obszcén jelenetek - az már nem...) A Rockstar Games-nél mindenesetre értik a módját, miként kell reklámot csinálni, pedig igazság szerint a játékukra vonatkozólag nem hazudik a mondás: a jó bornak nem kell cégér. Hamar elterjedt a játékosok körében, hogy ez az a sorozat, amiben majdhogynem azt lehet csinálni, amit csak akarunk: bármelyik autó sofőrjét ki lehet penderíteni a volán mögül. Jómagam is ismerek olyan egyént, aki szó szoros értelemben nem játszik a GTA-val, a küldetések nem kötik le, épp

csak időnként kedve szottyan egy órára elugrani San Andreasba autókat rabolni, és emberekre lövöldözni...

A PRELŰD

Egy nagyváros, ahol mindig történik valami. Ha mindössze csak leállunk bámészkodni az utcán, előbb-utóbb biztosan látunk valami csetepatét. Hívták már ezt a várost Liberty Citynek, Vice Citynek, San Andreasnak, most pedig... ismét Liberty Citynek. A legújabb epizód tehát visszatérés a GTA III-hoz, pontosabban még előbbre.

Ennek bizony pofáraesés lesz a vége...

PLAY! INFO

PSP-re még idén érkezik a Vice City Stories, amely egy hasonló mellékszála lesz a GTA Vity Citynek, és jó eséllyel valamikor kapunk egy San Andreas Stories-t is...

KICSIT RÖVIDEBB, KICSIT KISEBB, DE EZ BIZONY ÍGY IS ELTÉVESZTHETETLENÜL EGY IGAZI GRAND THEFT AUTO!

1998-at írunk, az ezredforduló előtt mindenki internet-, illetve Y2K-lázban ég. Toni Ciprianit azonban kevésbé foglalkoztatják ezek az ügyek, mert épp azon munkálkodik, hogy újra beilleszkedjen a Leone családba, miután néhány évvel korábban gyilkossági ügybe keveredett, és kénytelen volt elhagyni a várost. Salvatore Leone új bizalmasa persze nem nézi jó szemmel, hogy az állására pályáznak, és igyekszik hangsúlyozni a családban fennálló hierarchiát. Toni méltatlankodik, de végül az öreg akarata előtt meghajlik, s elfogadja feljebbvalójának a rosszindulatú Vincenzót, aki nem meglepő módon rázós ügyeket bíz rá – és ezzel el is indul a játék.

A dolgunk voltaképpen nem más, mint egy időparadoxon megakadályozása – mert ha Toni meghal, miként ad majd munkát Claude-nak a GTA III-ban? Akik végigjátszották a korábban megjelent epizódokat, örömmel vehetik tudomásul, hogy a főhőssé avanzsált mamakedvencén kívül további visszatérő karakterek is vannak. A sztori szemlátomást átgondoltan van felépítve szórakoztató fordulatokkal. Például Toni ez idő tájt még nem is annyira a mama féltett kedvence. A pokróc természetű anyuci néhány küldetés erejéig csicskáztatja a hazatért tékozló fiút, mert szerinte nem érdemelte ki, hogy a megboldogult apus fiának nevezze magát, aki nyilván szintén jó kis firma volt. Miután pedig elégedetlen a teljesítményével, még bérgyilkosokat is a nyakára küld...

TONI JÓ MUNKÁSEMBER

A városban kiindulópontként a rejtekhelyünk szolgál: a lakásunkban gyógyulhatunk, állást menthetünk, és átöltözhetünk. A Leone család megköveteli Tonitól az „illő" megjelenést, ugyanakkor az olasz öltöny akadályt jelenthet, ha máshol szeretnénk némi keresethez jutni – tehát nem csupán azért lehet átöltözni, hogy jobban érezzük magunkat. Meg kell említeni azonban, hogy az öltözeteket nem darabonként lehet összeállítani, mint a San Andreasban. Az ilyen és hasonló extrákból sajnos ezúttal kétségtelenül kevesebb van. Nem szükséges az izomzatunkkal, vagy a gyom-

VINCENZO

A GTA sorozatban immáron hagyományt ápolnak azzal, hogy rengeteg apró titkot, vicces utalást rejtenek el a játékban, amiket jobbára észre sem vesz a játékos.

Többek között a Staunton Islanden található templom temetőjében a nevesebb áldozataink sírkövei szaporodnak, rajtuk velós üzenetekkel az utókor számára. „Lucky" becenevű Vincenzóról például imígyen emlékeznek meg: „Végül is mégsem volt annyira szerencsés"...

runkkal sem törődni: jobbára csak a küldetésekre kell koncentrálni – amikből viszont ezúttal is akad szép számmal.

A küldetéseket az évek során már jól bejáratott rendszerrel kapjuk. Először is az aktuális megbízó nevének kezdőbetűjét kell keresni a térképen, mely ponthoz utazva közjáték ismerteti a feladatokat, majd sárga jelzések mutatni a Leone családhoz, hamarosan pedig maga Salvatore is kéri a segítségünket bizonyos ügyekben. A küldetések cseppet sem egyformák, lévén a fix menetrend ellenére mindig bonyolódnak az események. Például az öreg Salnek sikerült elvennie egy kleptomániás nőszemélyt, s ez a Maria ráadásul még kikapós is,

PLAY! INFO

A következő igazi Grand Theft Auto immár nem alcímmel, hanem négyes számozással jövő októberben fog megjelenni - ám akkor már természetesen PS3-ra.

nek is checkpointok, mint a San Andreasban), de ez különösebben nem zavaró – így legalább peregnek az események, még ha hibázunk is. Aki esetleg még nem tudná: bár a legerőszakosabb játéknak tartják a GTA-t, meghalni mégsem lehet benne. Liberty Cityben nyílván a legki-

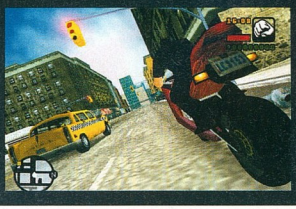
KJAH RÁDIÓ

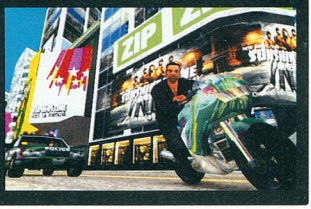
A GTA soundtrackek hagyományosan kiemelkedőek, lévén az autórádiók csatornái között tekergetve mindenki talál magának telitalálat zenét. Sajnos ebben a részben elég unalmas lett a választék. A tíz frekvencia közül jómagam leginkább a Flashback FM csatornára szoktam hangolni. A Leone család autóiban mindig olasz opera szól a Double Cleff FM adó jóvoltából, amit általában nem szoktam elcsavarni, s kedvelhetők még az arab államok is, amiket a Radio Del Mundo sugároz. Lazlow műsora újra felbukkan a GTA 3 után, bár 1998-ban még nem önálló adóként. A Chatterboxot a város beszélgetős rádiójában, az LCFR-en hallgathatjuk, ahova Toni anyja is betelefonál, aki Lazlowt konzekvensen Lazarusnak nevezi, s csakúgy, mint a fiát, a műsorvezetőt is szépen „esztja"...

jják a konkrét célpontokat – azaz hogy kit kell hidegre tenni, hol van az elcsórandó autó, stb. Sokszor több megbízó is akad egyszerre, viszont mindegyik küldetést meg kell csinálni, tehát csak a sorrenden változtathatunk. A játék elején például Vincenzóval egy időben megjelenik állásajánlatokkal JD, a kövér strici is, aki egy rivális bandától akar átpártolúgyhogy nekünk kell pórázon tartani – már amennyire tudjuk. A rivális bandák ugyancsak nem tétlenkednek: elrabolják az öreget, mire észrevételül kell követnünk az egyik emberrabló kocsiját. Így egy másik autó csomagtartójában sikerül felfedeznünk a Dont, s meg kell akadályoznunk, hogy azt az autót a roncstelepen palacsintává préseljék. Fekete és bizarr humorból van bőven. Mi sem jobb lecke ugyebár az engedetlen hentes számára, mint ha kicsontozzuk, azután a saját üzletébe szállítjuk kolbásztöltelléknek… A gengszterfilm-paródiába illő jeleneteket igen vicces párbeszédek tarkítják remek szinkronszínészek tolmácsolásában, úgyhogy valamennyi küldetés mulattató élmény.

AMI NEM SOKAT VÁLTOZOTT – AZAZ VÁLTOZIK

Egyik misszió sincs túlméretezve, ami alighanem a PSP eredetre vezethető vissza (nincsválóbb orvosok dolgoznak, ugyanis hősünket összefoltozzák, még ha láncfűrésszel is kócolták össze a bordáit. A kezelés nem ingyenes, ráadásul a betegektől elkoboznak minden fegyvert – de ez igazán méltányos. A rendőrség fogdájából hasonlóképpen nyomban az utcára kerülünk, hála a korrupciónak. Újdonság ebben a részben, hogy a kórház, vagy a rendőrség előtt mindig parkol egy taxi, ami kevéske viteldíj fejében a legutóbbi megbízónkhoz utaztat minket – így még kevesebb idő telik el üresjárattal.



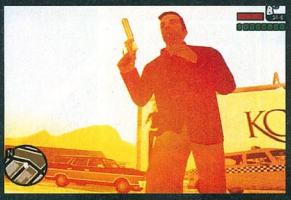


TAXI

Ha épp megunjuk a bűnöző életmódot, becsületes úton is kereshetünk pénzt határidős küldetésekkel. Taxizhatunk, tűzeket olthatunk, mentőzhetünk, szemétszállítást vállalhatunk, és még a rendőrségnek is besegíthetünk – mindössze szereznünk kell megfelelő szolgálati járgányt, és az R3-mal indíthatjuk a műszakot. Talán a legviccesebb a mentőzés, hiszen míg néhány járóbeteget beszállítunk a kórházba, addig több tucat fekvőbeteget hagyunk a hátunk mögött – bár ez annak is betudható, hogy a városlakók oda se bagóznak a szirénánkra. A kukásautó bevethetősége ennek a részének az újítása, de nem túl elmés újítás, elvégre nem érteni, hogy a szemétnek miért oly sürgős, hogy másodpercre kiszámítva kell egyik konténertől a másikhoz érni vele…

Liberty City gépkocsiparkja nem igazán változik három év alatt, magyarán nagyjából ugyanazokkal a járgányokkal találkozhatunk, mint a GTA III-ban. Van minden a kismotortól a turistabuszig, és persze mindegyik vezethető. Bizony még a busznak is használnia lehet venni, mert amikor mondjuk hat prostit kell összeszedni az ügyfélnek, akkor egy „menetrend szerinti járatot" indítva nagyságrendileg jobban beleférünk az időbe. A járgányokon túlmenően a tisztességes gengszter másik lényeges munkaeszköze a fegyvere. Lőfegyvereket a jellemző nevű Ammu-Nation fegyverboltokban vásárolhatunk be, amiket pisztoly ikonok jeleznek a térképen, és ahonnan időnként hírek érkeznek, épp milyen áru van raktáron. Azonban nem feltétlenül csak a lőfegyverek jelenthetnek megoldást: „sportosan" is intézhetjük az ügyeinket, s kereshetünk magunknak hoki-, vagy baseballütőt.

A városban járkálva más érdekességeket is találhatunk: tombolós Rampage küldetéseket, 100 elrejtett csomagot, avagy gondosan elhelyezett ugrató rámpákat, amikkel extrém légi balettet mutathatunk be az autókkal. Ezeken kívül az is megesik, hogy telefoncsörgés üti meg a fülünket, s nyilvános telefonon utcai versenyre kapunk meghívást.



AMI PSP-N JELES, AZ PS2-N JÓ

Embereket náspángolni, mások bőrét kilyukasztani nem mulatságos dolog, feltéve, hogy nem egy GTA játékban történik mindez – mert itt igen is az. Divat lett a GTA-t démonizálni, de ehelyett mi inkább élvezzük csak minden percét! A mostani PSP átirat természetesen egy 32"-os képernyőn már nem annyira szép látvány, de még megüti a mércét, és azért PS2-n távolabb van a látóhatár, és nagyobb a nyüzsgés: ergo a város utcáin megannyi járókelő jön-megy, beszélget, illetve menekül, amikor épp arra száguldunk. Eközben a szél belekap Toni öltönye alá, s lobog az inggallérja, ha éppen egy chopper motor kormányába kapaszkodik, a verdák meg kicsúsznak, farolnak, s még a legapróbb ütközésektől is deformálódnak. A GTA sorozat sosem a lenyűgöző részletességéről volt híres, hanem a kusza utcahálózatról és a rengeteg összetörhető autóról. Összegezve tehát a kissé szerényebb felbontású textúrákon kívül szokásos GTA színvonalat kapunk, és mindez budget áron több is, mint ami elvárható. Más kérdés, hogy sajnos a hazai üzletek árképzésében ezzel a játékkal mintha kivételt tennének…

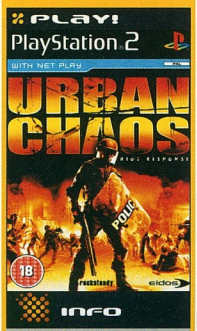
A grafikára még úgy sem lehet panasz, hogy ez egy PSP-s átirat

PLAY!

GRAFIKA	07	PSP konverzió egy hangyányit feljavítva
HANG	08	Uncsi zenék, remek színészi teljesítmények
JÁTSZHATÓSÁG	08	A célzás kicsit körülményes
ÉLETTARTAM	09	Rengeteg a megbízás, sok mellékes melo

ÖSSZEGZÉS: Egy PSP átirattal van dolgunk, ezt nem is lehet vitatni. A Sony-féle zsebkonzol azonban távolról sem egy kvarcjáték, másülönben egy GTA-t meg sem jelenhetett volna rá. Mindössze néhány extra sallangot hagytak el, úgyhogy féláron így is tőnyereményi a játék.

85%



KIADÓ EIDOS
FEJLESZTŐ ROCKSTEADY
MULTIPLAYER 8 JÁTÉKOS
ONLINE 8 JÁTÉKOS

írta: GregS

PLAY! SILVER

Urban Chaos: Riot RESPONSE

A hokimaszk elrettentő látvány, gondoljunk csak Jasonre...

Városi káosz néven milyen más játék is jelenhetne meg, mint metropoliszban tanyázó bandák vagy terroristák randalírozását bemutató program? A cím amúgy is ismerős lehet a PlayStation-veteránok számára, 2000-ben ugyanis már a boltok polcaira került egy pontosan ezen a néven futó produktum, ráadásul az is az Eidos kiadásában, ami - láss csodát - valóban egy újonc rendőr utcai megpróbáltatásait mutatta be, igaz, valami egészen borzalmas grafikát és játékmenetet felvonultatva (igaz, ennek az égegyadta világon semmi köze nincs a most tesztelt Urban Chaoshoz). A kemény utcai életet bemutató minőségi játékokból azóta sincs dömping: bár a téma igen népszerű a kiadók körében, előző három-négy számunkban nem győztük lehúzni az ilyesmi témájú borzalmas próbálkozásokat.

A fejlesztőknek, úgy tűnik, nehéz belátniuk, hogy egy jó „utcai" játékhoz nem elég a hektoliter számra kifröccsenő vér és az a bizonyos f-betűs angol káromlás másodpercenkénti felbukkanása. Az Urban Chaosban szerencsére nem csak ezek vannak meg, de az újonc Rocksteady csapat végre tartalmat és hangulatot is bele tudott csempészni első próbálkozásába, bár világmegváltásról azért csak a játék sztoriján belül beszélhetünk.

TERROR AMERIKÁBAN

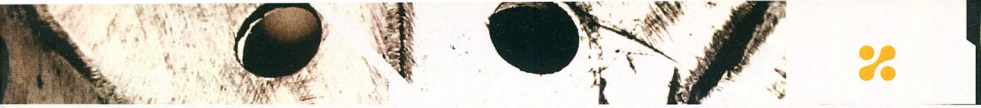
Helyszínünk ezúttal egy amerikai nagyváros, ahol lassan, de biztosan kezd teljesen eluralkodni a terrorizmus. Már a rendőrség, a S.W.A.T és a hadsereg sem képes megállítani az egyre brutálisabb szervezett alvilági csoportokat, így a város végső elkeseredettségében sok millió dolláros költségvetéssel hozza létre a T-Zero elnevezésű elit osztagot, akik különleges felszerelésük mellett az igen hangzatos „zéró tolerancia" elvét követve próbálják megakadályozni, hogy a várost teljesen elnyelje a káosz.

PLAY! info

A játék eredetileg Roll Call néven lett bejelentve, majd az elnevezés Zero Tolerance-ra változott, végül valószínűleg a Sega nyomására Urban Chaos lett a végső cím.

A speciális erők elnevezéssel kicsit ellentétesen lényegében szabványos FPS-sel van dolgunk, a megszokott fegyverekkel, egyedül hatalmas pajzsunk az, ami némileg elüt a más programokban megszokott arzenálunktól, igaz, ez legalább alapvetően befolyásolja harcstílusunkat. A különleges, minden golyónak ellenálló fedezék mögül majdnem teljes biztonsággal likvidálhatjuk az álarcos terroristákat, egyedül a robbanó fegyverekre kell vigyáznunk – no meg arra, hogy senki ne kerüljön a hátunk mögé. Fedezékkeresés helyett itt elég egy gyors gombnyomás, és máris szinte teljes biztonságban érezhetjük magunkat, ami jelentősen – talán túlságosan is – megkönnyíti harcunkat. Pajzsunkat magunk előtt tartva nem csak biztonságban újratölthetjük fegyverünket, de mozoghatunk is, sőt, némi gyakorlás után a

Azt hiszem ezt hívják helyzeti előnynek és a környezet okos kihasználásának



Azt hiszem ideje lenne lecserélni a fegyveremet egy olyan nagyobb eszközre...

zök közül talán csak sokkolónk fog üdítően hatni, melynek segítségével humánusabb módon tehetjük ártalmatlanná a bandatagokat. Ez egyébként a minden küldetésben jelen lévő opcionális feladatok egyike: a különböző medálok érdekében bizonyos számú rosszfiút kell ilyen módon, vagyis közelről ártalmatlanítanunk. Emellett a pontos fejlövéseket, a bizonyítékként szolgáló eldugott maszkok megtalálását, meg a bandavezér élve történő elfogását honorálja a program medálokkal. A PS2 legjobb FPS-éhez (ez, ugye az imént említett Black) hasonlóan engem itt is igen zavart, hogy az ugrás gomb hiányának köszönhetően igen behatárolt a mozgásterünk: amire a pályatervezők nem gondoltak, oda biztos nem juthatunk el, a pályákon pedig amúgy sem sok elágazás található.

PLAY! INFO

A brit RockSteady csapatának – csak nem No Doubt-rajongók a fiúk? – ez az első fejlesztésük: első játéknak tökéletes, kíváncsian várjuk a folytatást!

A tűzoltók az kemény helyzetekben hajlamosak magukhoz ölelni...

A játékmenet mindezek mellett igencsak akcióval teli: egy percig

Fejnélküli ellenfelek

Police felirat és a golyónyomok segítségével előre be is célozhatjuk ellenfeleinket, ami után már csak azt kell kivárni, hogy újratöltsenek, és máris garantált fejlövésekkel kímélhetjük meg őket eme fáradságos munkától és az evilági lét minden további nehézségétől.

Talán némileg ezt a hatalmas könnyítést ellensúlyozandó a banditák gyakran igen furmányos irányokból támadnak ránk: sokszor csak kapkodjuk a fejünket, honnan is záporozhatnak ránk a golyók éppen, merre keressünk biztonságos fedezéket hátunknak. Emellett a területre ható bombák, molotov-koktélok és rakétavetők lövedékei ellen sem leszünk védve pajzsunk mögül, így ezek azért valamelyest ellentételezik a sebezhetetlenség érzését.

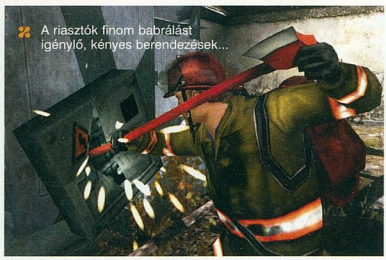
A VÁLTOZATOSSÁG GYÖNYÖRKÖDTET(NE)

Fegyverarzenálunkban sajnos nem találunk egy olyan alkalmatosságot sem, amivel ne találkoztunk volna már számtalan más helyen: a három kategóriára és ugyanennyi gombra osztott eszkö-

CSALÁS!

A csalás menü megnyitásához a főmenüben üssük be a következő sorozatot: fel, fel, le, le, kör, le, kör. Ezután nagybetűkkel írjuk be az aktiválandó csalást. Csak az első végigjátszás után érdemes próbálkoznunk velük, de a türelmetlenebbek feltétlenül nézzék meg legalább így az utolsó pályát.

KEYTOTHECITY – Minden pálya megnyitása
BURNERSREVENGE – Terror mód
BURNINGBULLET – Azonnal ölő, tűzre lobbanó lövedékek
KEEPYOURHEAD – Fej nélküli ellenfelek
DANCINGFEET – Diszkó mód
ULTIMATEPOWER – Végtelen töltényű MK3 támadó karabély



A riasztók finom babrálást igénylő, kényes berendezések...

sem fogunk unatkozni, folyamatosan szólnak a hatlövetűek és halálüvöltések. Még egészségcsomagok hajkurászásával sem kell foglalkoznunk, ugyanis ilyenek nem léteznek az Urban Chaosban: egyedül az orvosok képesek teljesen visszaállítani életerőnket. Az öt-tíz percenkénti mentésrendszer nehéz fokozaton épp megfelelően működik: néha ugyan elhalálozunk, de a program ezen a szinten pont kellemes kihívást rejt magában, ráadásul halálunk után egy pillanat töltésidő nélkül azonnal újra belevethetjük magunkat a harcokba. A rosszfiúk mesterséges intelligenciája elég kiszámítható ugyan, a pajzsunk ellen sem sokat tudnak tenni, ha nem engedjük őket közel magunkhoz, szépen fedezékbe vonulnak, fedezik egymást és alapvetően intelligensen viselkednek. Igazából nekem az ellenfelek esetén is csak a változatosságggal volt bajom: a program nem sok újdonságot tud felmutatni a végigjátszás során. Ahogy várható, a végső pályák során megjelennek a hozzánk hasonlóan pajzsokkal is felszerelkezett nehézfiúk, de rajtuk kívül harcstílusunk és a játékmenet sem sokat változik a mintegy húsz küldetés során. A már említett opcionális küldetéscélok mellett a fő feladatok sem igazán változatosak: tisztítsuk meg a terepet, mentsük meg, menekítsük ki az ártatlanokat és... ennyi. Az NPC-knek adható alapvető feladatok is mindig épp ugyanúgy ismétlik egymást, így kis túlzással mondhatjuk, hogy ha a láttuk a játék első felét, akkor ismerjük a másodikat is.

Igaz, a helyszínek a kötött városi környezeten belül elismerésre méltó változatosságot hordoznak és még a tereptárgyak sem ismétlődnek, ez a játékmenetet igazából nem befolyásolja –, igaz, a legutolsó pályáért feltétlenül érdemes végigküzdenünk magunkat a hozzávetőleg két teljes délután alatt lenyomható játékon.

A remek küldetéseknek köszönhetően tényleg úgy érezzük, hogy a város utolsó mentsvárai vagyunk.

AZ A BIZONYOS PLUSZ

A fentiek alapján az Urban Chaos csak egy valamivel átlag feletti FPS lehetne, a Rocksteadynek viszont sikerült igazi hangulatot belecsempészni játékukba. A TV-tudósításokon keresztül elmesélt történet ugyan közel sem Oscar-esélyes, de teljesen hihető, és tényleg nagyon hangulatos ezeken keresztül visszahallanunk korábbi tevékenységünket és következő feladatainkat. Grafikát tekintve sincs semmi szégyenkeznivalója a játéknak, sőt, hirtelenjében nem is tudnék a Blacket kivéve szebb és változatosabb külcsínnel rendelkező FPS-t mondani a PS2-re: a karaktermodellek szépen kidolgozottak és teljes ajakszinkronnal rendelkeznek, a tereptárgyak és helyszínek változatosak, és tíz-tizenöt karakter esetén sem találkoztam a legapróbb belassulással sem. A szinkron és a zene tekintetében szintén igen magas színvonalat sikerült megütni: az adrenalint pumpáló zene és a karakterekhez tökéletesen passzoló hangok és beszólások nagymértékben járulnak hozzá a játék hangulatához és ahhoz, hogy valóban úgy érezzük, tényleg a speciális erők egyik elismert tagja vagyunk.

A programnak ráadásul nincs vége a terrorizmus teljes helyi felszámolása után sem: az akár interneten is játszható többjátékos módban a terroristák vagy a speciális erők oldalára állva különböző tulajdonságú és felszereléssel rendelkező két csoport élén próbálkozhatunk meg a jól kidolgozott, akciódús pályákon egymás felszeletelésével és a különleges feladatok megvalósításával.

A FEKETESÉG UTÁN IS VAN ÉLET

A megannyi gyenge, utcai életet és terrorizmust alapul vevő játék után meglepő felüdülésként hat az Urban Chaos. Kicsit nagyobb változatossággal és odafigyeléssel akár kilencessel is kezdődhetne a kiosztott pontszám, így viszont két-három végigjátszott délután után a legádázabb akciójátékosok is kénytelenek lesznek más – uram bocsá' szabadtéri – szórakozás után nézni...

PLAY!

GRAFIKA	08	Kidolgozott karakterek, változatos környezet
HANG	08	Tökéletesen passzoló szinkron, jó zene
JÁTSZHATÓSÁG	09	Két perc alatt bárki belerázódik
ÉLETTARTAM	08	Pár órán át biztos elleszünk vele

ÖSSZEGZÉS: A kissé monoton játékmenet ellenére végre ismét egy ízig-vérig hangulatos FPS a PS2-re. A fantasztikus prezentáció és akció dús játékmenet legalább egy végigjátszás erejéig feledteti a program hiányosságait.

86%

Játék, élmény, szórakozás!

PLAY előfizetés már 3990 Ft-tól!

További információk:

- 06 (1) 888-3421, 06 (1) 888-3422
- www.itmediabolt.hu
- terjesztes@vogelburda.hu

☐ Igen, megrendelem a Play! magazin 6 lapszámát mindössze 7500 Ft-ért!

☐ Igen, megrendelem a Play! magazin 3 lapszámát mindössze 3990 Ft-ért!

Fizetés módja: ☐ csekk (a kiadó biztosítja) ☐ átutalás

Megrendelő neve: _____

Megrendelő címe: _____

E-mail cím: _____ Telefonszám: _____

Számlázási név: _____

Számlázási cím: _____

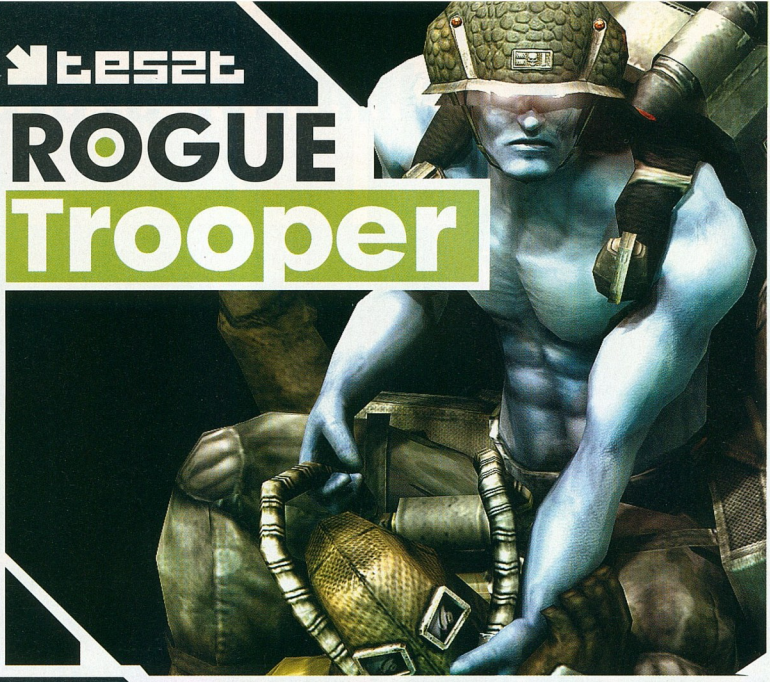
Aláírás: _____

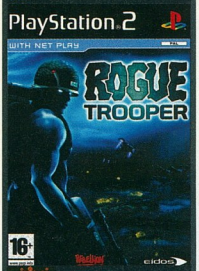
Az augusztus 8-ig beérkezett befizetések esetében az előfizetés a következő lapszámmal indul.

Kérjük, hogy a megrendelőszelvényt küldje a 06 (1) 888-3499-es faxszámra, vagy a Vogel Burda Communications Kft. címére (1426 Budapest, Pf. 339)! Az előfizetést a nap 24 órájában megrendelheti weboldalunkon a www.itmediabolt.hu, illetve e-mailben a terjesztes@vogelburda.hu címen. Várjuk megrendelését a 06 (1) 888-3421, 22 telefonszámokon is.

Hozzájárulok, hogy a Vogel Burda Communications Kft. adataimat marketingakcióihoz, promócióihoz felhasználja. Kiadónk az Ön személyes adatait az 1995. évi CXIX. adatvédelmi törvény szerint kezeli. Adatairól kiadónknál, a következő címen érdeklődhet: Vogel Burda Communications Kft. (1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1.). Amennyiben nem járul hozzá, kérjük itt jelezze: ☐

ROGUE Trooper





INFO

KIADÓ REBELLION
FEJLESZTŐ EIDOS
MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS
ONLINE 4 JÁTÉKOS

írta: NightBagoly

Háromféle élménybe ütközhet az ember, ha teszterként dolgozik. Az első, hogy kap egy már régóta jól csengő címmel rendelkező, mindenki által várt játékot, kipróbálja, és leírja róla a minden bizonnyal pozitív véleményét. A második, hogy kap egy olyan tragédiát, amelynek a címét senki nem tudja megjegyezni, és a cikke után sem fogja, legfeljebb a cirkalmas mondatokba szőtt földbe taposásról. A harmadik pedig – és ezzel eljutottunk a mostani játék altípusához –, hogy egy olyan program kerül a kezei közé, amelyről előtte a kutya sem hallott, és amely mégis képes őt újra és újra elvarázsolni, a földbe döngölni, és úgy általában, megnyernie magának

A tűzerővel nem lesz gondunk, ilyen téren mindig túlerőben leszünk

KÉPREGÉNYBŐL JÖTTEM

Rossz napja van a helyi Einstein-klónnak, mert véletlenül balra fordul az egyik naprendszerben jobb helyett, és becsapódott egy fekete lyukba. Szerencséjére azonban kiderül, hogy ezek a természeti csodák nem csak mindent felzabáló szupernehéz entitások, de képesek az utazókat a világegyetem egy másik pontjára juttatni, némi technológiai hókuszpókusz után. Uccu neki, hősünk úgy dönt, körbeszaglászik az új területen, és mit tesz a galaxis istene, egy remekbe szabott bolygó itt pont arra vár, hogy felfedezzék. Miután tudósunk rádöbben, hogy a paradicsomba érkezett, örömmel küld rádióadást mindenkinek: „gyertek, srácok, itt nőnek a pálmafák, és egyébként is, a világegyetem közepe nagyon hangulatos hely!" Azonban a világegyetemben évszázadok óta egymásnak feszülő erők – nevezzük őket gonoszoknak, és még gonoszabbnak – nem hajlandóak tudomást venni a kókuszokról és a homokos-napfényes tengerpartról, helyette úgy döntenek, inkább elfoglalják az ismeretlen földet, hiszen tökéletes stratégiai elhelyezkedése bárki oldalára billentheti a folyamatosan zajló háború rozsdás, vérmocskos mérlegét. Húsz esztendő telik el, és ekkor a NU Earth névre keresztelt, valaha sokkal-sokkal szebb napokat látott bolygó immáron nem több, mint a harc kizsákmányolt, kibelezett fejfája, a paradicsomból lett pokol. Túlélni? Lehetetlen. A játék főszereplője azonban ezt a helyet nevezi otthonának. Genetikailag módosított, harcra tervezett lény ő, akinek életcélja a háború.

A meglehetősen hangulatos, bár talán kicsit sablonos sci-fi történet csak a jéghegy csúcsa – már ami a Rogue Trooper című játékot jellemzi. Külcsíny tekintetében, azt hiszem, a PS2 idei felhozatalának egyik legszebb programjával állunk szemben. Az első, ami szembeötlik – a bevezető videónak hála – azok a játék kék bőrű mutáns katonái, és azok animációi. Itt hibának helye nincs, a főhősök tökéletesen élethűen futnak, guggolnak, ugranak, és rejtőzködnek: kevés olyan program van ma, amelynek készítői ennyire aprólékos módon dolgozzák ki a szereplőket. Maximalizmus a köbön. Ha pedig ezen túlléptünk, akkor jön a környezet: hihető, aprólékosan felépített belső, és a gép tudását maximálisan kihasználó külső terek sokasága várja,

Elnézés uram, erre fordulna, hogy ezt a kést a nyakába dönthessem?

Rogue hiú fickó, néha a kamerának is pózol

Kék bőrű karakterünk a vártnál sokkal szimpatikusabb, ráadásul három biochipje segítségével sokoldalú is.

hogy szétszaggassuk rajta az ellenfeleket. Ha az ember kezdi unni az egyik helyszínt, érkezik a másik, és ha azon is ásítozni kezd, megint visszakapja az előzőt némi változtatásokkal: változatosság mindenek felett – lehetne a mottó, ha egy idő után nem kezdenének el ugyanazok a külső jegyek visszaköszönni. Azonban mindez semmit sem von le a játék értékéből, hiszen minden terep él, mindenhol zajlik a háború. A bolygón mögöttünk és mellettünk harci gépek csapnak össze, óriási méretű tankok haladnak el, miközben a túlvilági, ám a harc miatt halott bolygó némán és félelmetesen áll őrt a csaták felett. Az atmoszférateremtésben bizony igen erős szerepet játszik a design, a szürke és koszossárga árnyalatok végigvonulnak a programon, annyira, hogy a harcosok kék bőre sem képes megtörni a kilátástalan és arctalan háború borzalmas valóságán.

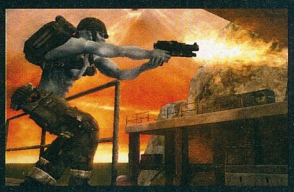
Super Trooper

SZINTÉN SZUPERHŐS

Bár nem olyan híres, mint Super-, Bat-, Spider- és egyéb manek, de Rogue Trooper is képregényként kezdte életét. A kék hőst az a Gerry Finley-Day találta ki, aki többek között a Watchman-széria megszületésénél is aktívan segédkezett. A sztori szerint két, különösebben nem eltérő hadsereg küzd egy stratégiai fontosságú bolygóért, az egyik oldal találmánya a genetikailag módosított kék katona, aki többek között védőfelszerelés nélkül is képes lélegezni a mérgezett bolygón, no meg kitartása is legendás. Három társával – testvérével – együtt harcol, amikor egy árulás folytán azokat megölik, így aztán azok tudásával gazdagodva egykori munkaadója ellen fordul. Ez a gyakorlatban azt jelenti, hogy gyakorlatilag mindenki ellenfélnek számít, aki a szörnyű bolygón még mozog...

A zene és a hangeffektek pedig ráteszik a koronát az egész játék megjelenítésének buksijára. Először is a muzsika: már-már bénítóan jól hangzó, techno-burjánzás adja az egész alaphangulatot, ráadásul a zeneszerző valamilyen isteni sugallattól vezérelve megpróbálta pár századdal előrébb tolni az egész hangzásvilágot, ezáltal alkotva ismerős, mégis idegen, jövőbeli atmoszférát. Nem vagyok a tucc-tucc muzsika oltihatatlan híve – sőt! – , de ebbe a háború által meggyötört, lélektelen világba tökéletesen beleillik ez a zene. Ami még tetszik, hogy a muzsika tökéletesen idomul a képernyőn látott helyzetekhez, lopakodós, las-

sabb helyszíneken már-már ambient stílusú, túlvilági gépzene, míg harcnál kemény, zúzós dallamok törik meg a csendet a lehető leghatározottabb módon. A zeneszerző nem lacafacázott, tudta, hogy az atmoszférához elengedhetetlen a határozott, kézben tartott muzsika, ezért hát izmos, Schwarzenegger által megirigyelhető bicepszekkel ragadta meg, és tartotta magánál a hangulatteremtés gyeplőjét, és milyen jól tette.



Akár a Robocop, akár a Terminator az alpja, nem kegyelmezünk neki!

Ha pedig a szemet gyönyörködtető grafika és a nagyon eltalált zene nem elég, ott vannak még a fülünkbe küszö egyéb hangok: egy perc néma gyásszal emlékezzünk meg az elmúlt esztendő PS2-es játékainak szinkronjairól. Azt hiszem, a Rogue Trooper mögött minden, általam az idei kínálatból látott és tesztelt játék színészei mehetnek nyaralni, mert azt az átélést, amit ebben a játékban hallunk, ezidáig semmi nem tudta überelni az esztendőben. Anélkül, hogy a játékbeli poénokat lelőném, osztagunk anélkül, hogy testileg mellettünk gyalogolna, iszonyat jól kommentálja az adott szituációkat, annyira, hogy az ember néha elfelejti, hogy játszik, inkább azt hiszik, egy szín-

PLAY! INFO

Ugyan filmet egyelőre nem terveznek a Rogue Trooper alapján, nemrég új képregénysorozat indult, mely a háború későbbi szakaszával foglalkozik.

vonalasabb film párbeszédeit hallja. Nyoma sincs „papírizegésnek", unott hangoknak, vagy helytelen hangsúlyban elejtett félmondatoknak, itt bizony minden a helyén van. A remekül eltalált hangokat pedig még jobban eltalált effektusok foglalják keretbe, a háború atmoszférája nagyon régóta nem volt ennyire átütő.

JÁTÉK, MENET

Átrágtam magam a hangeffekteken, a zenén és a szép grafikán, már csak egy apróság maradt hátra, méghozzá maga a nagybetűs játék, ami eldönti, megérte-e a technikai brigádnak ennyit dolgoznia ezen a képregény-adaptáción. Mégis, mi az, amitől egy program klasszikussá, netalántán nagyon jóvá válik? Na, persze, ha akciójátékról beszélünk, mi lehetne más, mint a mesterséges intelligencia. Jelentem, a Rogue Troopernél ezzel sincsen probléma. Ellenfeleink komoly kihívást jelentenek még a tapasztalt rókáknak is, hiszen az ember néha úgy érzi, a gép nem csak, hogy kellő kihívást nyújt, de néha bizony még túl okosnak is tűnik. Az, hogy szinte ösztönszerűen keresi a fedezékeket, az egy dolog, de bizony az is gyakran előfordul, hogy társait fedezve tör ránk, amikor éppen arra készülünk, hogy az akciójátékok sablonjai szerint alkalmazkodva egy szikla mögül rákészülünk a hentre. Mondjuk, attól nem kell félni, hogy a cucc emiatt frusztráló lenne, inkább csak üde színfoltnak számít a sok „jön a végtelen ellenség" felállású akció között.

Nagy vonalakban a feladatunk annyi lesz, hogy fegyverünket megragadva, társaink szellemétől vezérelve el kell döntenünk a háborút. Feladatunk – ahogy az a leírásból is látszik – nem túl bonyolult, látatlanul szinte ki lehetne jelenteni, hogy röhejesen egyszerű, sokan talán azt is hiszik, hogy emiatt a játék már csak monoton lehet. Hát, akik így gondolják, azok alaposan tévednek, a Rogue Trooper ugyanis az utóbbi idők legfrissítőbb játékélményével szórakoztatja a mélyen tisztelt publikumot. Alapvetően előtérbe – nem meglepő módon – az általam már méltatott mesterséges intelligencia miatt az erőteljesen taktikus akció van, és ezt a részét is marha jól megcsinálták. Különböző, változatos feladatokkal oldják meg, hogy ne váljon a harc unalmassá, ráadásul amikor már kezdenénk megcsömörleni, egy ügyes, újszerű szituációval fűszerezik meg az egészet. Az unalom ellen a készítők még felvonultatnak egy rakás harci eszközt, amelyet a különböző támadók ellen vethetünk be, mint például a jó öreg géppuskafészek.

A Rogue Trooper az év meglepetése, a nyár akciójátéka!

Azt hiszem, az általam kapott hely végére értem, pedig rengeteg mindent lehetne még írni erről a játékról. A Rogue Trooper nálam az év PS2-es meglepetése egyelőre, taktikus harcrendszere, lenyűgöző grafikája, lebilincselően sötét világa és eszméletlen hangulata mindenkinek kötelező vétel kell, hogy jelentsen; az Eidos pedig nagyot nőtt a szememben, hiszen a sok folytatáson kívül végre sikerült nekik egy igazi, dögös új címet az asztalra dobni.

Erősen skizofrén...

EGY TESTBEN 4 LÉLEK

Mint azt többször is említettem, Rogue Trooper nem egyedül küzd, hanem társai szelleme által segítve. Ez a gyakorlatban úgy néz ki, hogy három társunkkal összefutunk a játék első szintjein, és mikor meghalnak – és higgyétek el, ez hamar bekövetkezik, nem jelentünk jó ómen... – egy biochip segítségével megkapjuk különleges képességeiket. Először Gunnar hullik el, aki fegyverünk irányításába fog beleszólni, helyettünk is újratölt, segíti célzásunkat, és még „magára hagyva" is működik, mégpedig automata ágyú formájában. Második chip-testvérünk, Bagman a zsákunkban fog lakni, és több apróság mellett leginkább úgy lesz a hasznunkra, hogy a játék scraps néven futó valutáját képes lőszerré, gránáttá, miegymássá alakítani. Helmut lesz az utolsó, ő természetesen sisakunkba fog költözni, és zoomolni tanít meg minket, illetve egy hologrammal zavarja meg ellenfeleinket, valamint hackelve képes kinyitni szinte minden zárat. Ráadásul a havekrok nem csak képességeiket adják át nekünk, de folyamatosan dumálnak is, általában cinikusan kommentálva minden rossz mozdulatunkat...

PLAY!

GRAFIKA	09	Perfekt, szinte hibátlan - és gyors!
HANG	08	Nagyszerű sci-fi techno koktél
JÁTSZHATÓSÁG	08	Változatos csapatos és egyedüli mészárlás
ÉLETTARTAM	08	Nagyon nehezen megunható

ÖSSZEGZÉS: Szerény véleményem szerint az év egyik - ha nem A - legnagyobb meglepetése PS2-re. Gyönyörű grafika, filmeket megszégyenítő - sablonos, de izgalmas - történet, roppant szórakoztató játékmenet. Próbálja ki mindenki, aki bukik a hangulatos lövöldözős játékokra, garantáltan nem fog csalódni.

83%

Keresd DVD-melléklettel a hírlapárusoknál!

ITmédiaBOLT

Több legyet egy csapásra!

- Lapkiadónk valamennyi aktuális és régebbi kiadványa megvásárolható!*
- Fizessen elő egyszerűen és gyorsan magazinjainkra!
- Legyen az elsők között, akik hozzájutnak a legfrissebb számítástechnikai magazinokhoz!
- Vegye át előfizetett példányát boltunkban!

Jöjjön el hozzánk Ön is! Megéri!

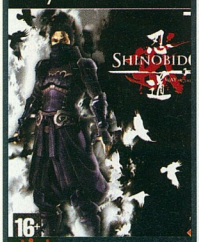
1054 Budapest, Bajcsy-Zsilinszky út 60.
(a MagiComp üzletében)
Tel.: (1) 374-0322, Fax: (1) 888-3499
Nyitva: hétfőtől péntekig: 8–20,
szombaton: 10–16, vasárnap: zárva

*Egyes régebbi lapszámok csak korlátozott mennyiségben vagy készlet hiányában egyáltalán nem kaphatók!

CP Computer PANORÁMA · CHIP · IT-BUSINESS · PC GURU · tomorrow · PLAY!

aktuális és korábbi lapszámok • könyvek • különszámok • előfizetés

PLAY!
PlayStation 2



16+

INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ ACQUIRE
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

írta: V.Z.

SHINOBIDO
The Way of the Ninja

A figyelemelterelő műgyík segítségével könnyű ellenfeleink hátába férkőzni

Furcsa hibriddel jelent meg a Sony. A címről – és a játékban alkalmazható falon futós ninja technikáról – először azt hihetnénk, hogy a Shinobi egy új részéről van szó, de hát az a ninjás brand ugyebár a Segáé. Az alcímről aztán a Way of the Samurai ugorhat be, és ezzel már közelebb járunk az igazsághoz, hiszen ezt a játékot is az Acquire fejlesztette. Amit azonban a pénzünkért kapunk, az nem más, mint egy Tenchu klón.

AZ IKERTESTVÉR

A Tenchuval való rokonság nyilvánvaló a Shinobido esetében, lévén a fejlesztő team anno az eredeti, PS1-re készült Tenchu játékokkal tette le a névjegyét. Ez már mindjárt a külsőségeken is meglátszik. A Shinobido főhőse alighanem ugyanannál a szabónál készítteti koromfekete ninja öltözékét, mint Rikimaru, és még a hajviselete is hasonló, csak épp nem borult őszbe. Akár testvérek is lehetnének. Azonban hogy ki is ő valójában, azt még maga sem tudja. A története elején patakparton eszmél, s az emlékezete cserbenhagyja őt. Egy titokzatos jótevő nyílvesszőkre rögzített üzenetekkel próbál segíteni rajta, s kezdetnek az egyik helybéli hűbérúr kastélyába irányítja, ahol hősünk megtudja: Crow a neve, és ninjaként dolgozgatott a kastély urának, Ichijónak, egészen egy bizonyos végzetes napig.

Úgy tűnik, Crow maradt az Asuka ninja klán utolsó életben maradt tagja; már csak ki kéne derítenie, kinek is állt útjába a

Az átvezető jelenetek egész jól sikerültek

A JÓ MUNKÁHOZ NEM KELL IDŐ

Miután sikerült egy küldetésre rászánnunk magunkat, a Shinobido külső nézetes kamerakezelését – Tenchu hagyományokhoz méltóan – szokni kell. Már ha sikerül… Nem látjuk, honnan számíthatunk ellenségre, a manuális körbenézés pedig nehézkes. Mindazonáltal segít a játéktér tetején lévő ellenségjelző: minden közelben lévő ellenfélhez szürke kis ikon párosul annak energiacsíkjával, s az ikon színe jelzi a tulajdonosa lelkiállapotát. Lilára vált, amennyiben az illető valami gyanúsat észlel, s nyomban kipirosodik, amikor az kiszúr minket. Egy ninja számára nem feltétlenül a harc a túlélés: elmenekülés esetén narancssárga szín mutatja, amíg keresik emberünket.

Mint ebből is látszik, a ninja szakmában fő a diszkréció. Mészárosmunka végzésekor az örök riasztják egymást, körénk sereglenek, úgyhogy több embert kell lekaszabolni. Nyissz-nyassz, egyik ellenfelünk végre elterül, aztán a következő felé fordulnánk, de a harcosunk még mindig az előző fickó irányába csapkod: az irányítás szemlátomást nem tömegbunyóhoz lett kitalálva… Végül aztán sikerük a következő fickót „befognunk", de egy elhibázott lépést követően hirtelen hosszas üvöltés hallatszik – sajnos beleestünk egy kútba. Ezt a stílust jobb hanyagolni…

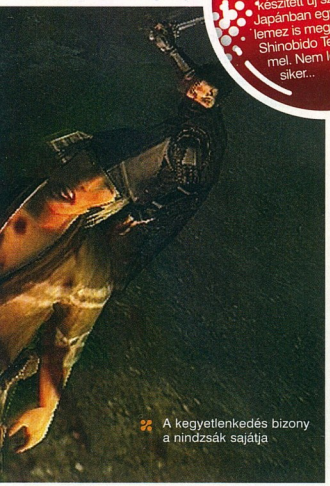
Ha mi hajítjuk az ellenfelünket a kútba, az úgy már sokkal viccesebb, de ehhez egyenként kell végezni az ellenséggel. Újszerű megoldás a Shinobidóban, hogy az azonnali halált okozó támadásokhoz nem feltétlenül szükséges a lopakodás. Elég mindössze annyi, hogy az ellenség látóterén kívül kerülünk, azaz a háta mögé, az-

klán, és hogy ő miért maradt életben. Emlékei mágikus kövekbe zárva hevernek szanaszét szóródva a vidéken, s a felkutatásukhoz nem feltétlenül csak Ichijo tud segédkezet nyújtani. A XVI. század végi Japánban napról napra változnak a hatalmi viszonyok, s történetünk színhelyéért, Utakata térségéért három hadúr is verseng. Ninjánk felajánlhatja szolgálatait a ravasz nőszemély, Sadame számára, avagy a militarista beállítottságú Akame családhoz is csatlakozhat, és cserébe ő is számíthat azok segítségére – mármint a járandóságán felül. A játékos döntheti el, melyik fél pártjára áll, de maradhat akár párton kívül is, mindháromnak végezve munkákat.

Minden munkanap a főhős kunyhójából indul, ahol feltankolhatunk ninja huncutságokból. Elmaradhatatlan kellék ugyebár a csáklya és a shuriken, amit kiegészítendő vételezhető például mérgezett kaja, a földre kiszórható szeg, taposóakna, figyelemelterelő műgyík (!), és egyebek. A készletet majd a harctéren lehet pótolni hullarablással, avagy a kunyhóból „online" is rendelhetünk dolgokat postagalamb közreműködésével. A felszerelkezés után jöhetnek az aktuális ajánlatok tekercsei, amelyek legtetején megnézhetőek a napi hírek: hogy állnak a hatalmi viszonyok, és hogy mennyire vágódtunk be az egyes haduraknál.

PLAY! INFO
A pályaszerkesztővel készített új szintekből Japánban egy kiegészítő lemez is megjelent, Shinobido Tenkai címmel. Nem lett nagy siker...

A küldetések 100%-os teljesítéséhez nem is annyira a fő célkitűzéseket nehéz megoldani, hanem az opcionális feladatok a problémásak. Amikor például a megbízónk városában garázdálkodó barbárok kiirtására szerződünk, a város őrsége még segít is nekünk egy-két skalpot begyűjteni, csakhogy eközben veszteségeket szenvednek, márpedig elvileg mi azt is vállaljuk, hogy megvédjük a városlakókat.



A kegyetlenkedés bizony a nindzsák sajátja

tán pengét a torokra! Gyorsan megy, mint a karikacsapás. A ninja kivégzéstechnika persze nem merül ki a torokmetszésben; a környezettől, vagy az ellenség pozíciójától függően szóba jöhetnek más halálnemek is. Ha szemből lepjük meg az ellenfelünket, felnyársalhatjuk a kardunkra; háztetőről ráugorva szó szerint kitekerhetjük a nyakát, a patakoknál pedig vízbe fojtásra is van lehetőség. Ha a meglepetés elmarad, még mindig alkalmazhatók ezek a technikák, de némi dulakodás árán, ahol, ha nem nyomkodjuk elég gyorsan a megfelelő gombot, az ellenfél bizonyul erősebbnek, és ellöki emberünket magától.

PLAY! INFO

Az Acquire nincs nagy formában, nemrég jöttek ki az első képek a nextgen Techuból, és bizony azok sem túl fényesek - hiába, ők nem a grafikára mentek rá...

Az ellenfelek tudása a küldetés nehézségi fokától függ. A fontos személyeket jó kardforgatók, vagy épp sokan őrzik, ugyanakkor randalírozó barbárokat irtani nem olyan nagy kihívás. A barbárok amúgy időről időre a rejtekhelyünket is fosztogatják, s ha nem sikerül a kertünkben egytől-egyig lekaszabolnunk valamennyit, illedelmesen levelet küldenek, hogy mit tulajdonítottak el az otthonunkból. (Jól nevelt, írástudó barbárok ezek.)

BIZTOS KARRIER

Meglepő módon sem a fent említett „kerti partikban", sem a munkanapok során halálos sebesüléstől nem kell tartanunk. Hogy egy keresztüldöfött, vagy épp egy szakadék alján szétzúzódott ninja miként folytatja a karrierjét, az rejtély; mindenesetre zavartalanul megy tovább minden. Elvesztünk néhány tárgyat, nem kapunk annyi respektet az adott megbízónál, de ezen tovább kell lépnünk – ha mégsem akarunk, akkor viszont vissza kell töltenünk egy korábbi állást. Game Over képernyő csupán akkor fenyeget, amikor egy rivális ninja klánnal húzunk ujjat. Az effélle összecsapások – ahogy telnek a napok – mindig egy-egy sikeresen teljesített küldetés után jönnek, és akár el is kerülhetők (a játék felkínálja a lehetőséget, amikor Crow megérzi a veszélyt), ámde mivel a háttértörténethez tartoznak, addig nem következnek jelentősebb események, míg sort nem kerítünk rájuk. A történetmesélés e rendhagyó formájával nyilván az volt az alkotók célja, hogy a játékosnak úgy tűnjön, számos útvonal közül választhat, de valahogy nekem mégsem így jött le az egész. Nekem végig az volt az érzésem, hogy a küldetések zöme csupán töltelék az igazán fontos összecsapások között, és egyszerű időhúzásként funkcionál. Vigyünk el egy ládát valahova, lopjunk/raboljunk el egy ládát, öljünk meg egy célpontot, öljünk meg több célpontot: jóformán ennyi mindössze egy ninja átlagos napi teendője. A forgatókönyvírók még a hűbérurak levelezését, vagy az új fegyverek tervrajzait is ládákba zárták, csak hogy passzoljanak ebbe a rendszerbe. Igazi felüdülés, amikor néha bejátszik némi emberrablás, vagy egy kis gombászás az erdőben éhes medvék társaságában...

A SOK NÉHA KEVÉS

A pontosság kedvéért azért megemlítendő: összesen 13 fajta küldetés adódhat. Erről egyszerűen meggyőződhetünk, ha netán saját küldetést szeretnénk fabrikálni a játék küldetés-editorával. Egy kisebb terepen magunk alakíthatjuk ki a domborzatot, rakhatunk le tereptárgyakat, ellenségeket, és adhatunk feladatot. Ügyes kis pályaszerkesztő, csakhogy meglehetősen véges a rendelkezésre álló hely és eszköztár, így munkálkodásaink eredménye inkább egy PS1-es játékhoz hasonlít – nem valószínű, hogy a játékosok széles tömege fog majd neki a barkácsolásnak.

Igazság szerint a küldetések pályái sem néznek ki sokkal jobban. Minden nagyon szögletes, ami erdős pályán például nem túl előnyös. Helyszínekből nincs sok, a küldetések egy idő után ismétlődnek – szóval a lóvá tehető ellenfelek és a mókás megoldások ellenére leül a hangulat.

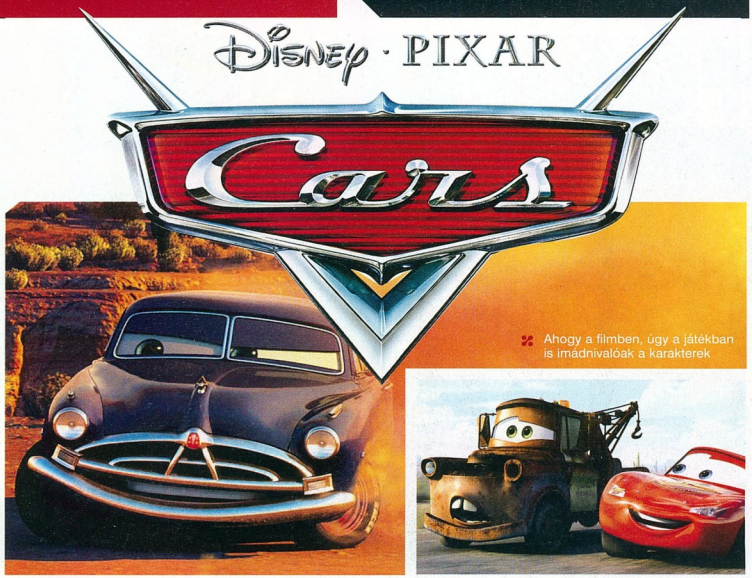
Hiába tudunk falon futni, mint Shinobiban, hiába vannak trükkös ninja cuccaink, mint a Tenchuban, és hiába vannak alternatív cselekményszálak, mint a Way of the Samuraiban: mindegyik klasszikusból csak egy keveset vegyítettek a Shinobidóba, és sajnos ezeket a keveseket nem lehet számtanilag összeadni – végeredményként ugyancsak keveset kapunk, legalábbis kevesebbet, mint vártuk.

PLAY!

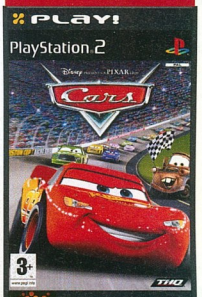
GRAFIKA	06	Szögletes tájak, középszerű karakterek
HANG	08	Keleti zenék, nem túl jó szinkron
JÁTSZHATÓSÁG	08	Ninja trükkökkel jó móka a küzdelem
ÉLETTARTAM	09	Különböző befejezésekért lehet játszani

ÖSSZEGZÉS: Átlagos Techuklón, átlagos grafikával, játékmenettel és opciókkal. Tulajdonképpen az is meglepő, hogy egy ilyen izig-vérig japán játék megjelenhetett Európában, úgyhogy akinek viszket a tenyere némi lopakodós nindzsázásért, az most örülhet.

75%



Ahogy a filmben, úgy a játékban is imádnivalóak a karakterek



INFO

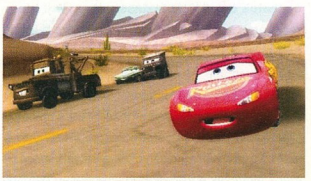
KIADÓ: THQ
FEJLESZTŐ: RAINBOW STUDIO
MULTIPLAYER: NINCS
ONLINE: NINCS

Ha a sors nem is azzal tölti minden napját, hogy időnként arcon vágjon egy szenes lapáttal, az biztos, hogy vannak nagykövetei, akik mosolyogva teljesítik az ő velem szemben való kínzásra buzdítását. Az egyik ilyen minden bizonyára Infidel, szeretve tisztelt szerkesztőm, aki arcán angyali mosollyal nyújtotta a kezembe a legújabb Pixar-film, a Cars játékváltozatát, majd, ahelyett, hogy bármilyen kérdésre válaszolt volna vele kapcsolatban, csendben vigyorogva elhúzódott a sarokba, és arcára erőltette a „ne zavarj, dolgozom" kifejezést. Elsőre azonban mindezek nem tűntek fel, így hát, mint egy naiv kisgyerek, akinek élesített kézigránátot gurítanak ki az utcán labdázgatni, hazafutottam, leültem a televízió elé, és bekapcsoltam a THQ csodáját, az idei nyár animációs sikerfilmjeinek minden bizonnyal legnagyobb kasszasikerét – játék változatban.

Aki játszott már gyerekeknek szóló film adaptációjával, tudhatja, mit kap a pénzéért: általában ostoba, ugribugri játékot, amelyben ugyan érzi az ember az akarást, maga a cucc mégsem tartozik az élvezetes kategóriába sem, hát még a jóba. A Cars azonban csúnyán szakít a hagyományokkal, és a mosolygós, nyáladzós autókat nem egy 3D-sített, felturbózott Super Marióba tolja bele, hanem egy versenyzős cuccba. Kipofogó-fűrdőn – ahol játszódik a történet – ott ragad egy nagyhírű versenyautó, és kínjában elkezdi felderíteni a környéket. Miközben megismeri újdonsült barátait – a szintén vigyorgó és kacsintó többi autót – versenyeket fedez fel, amelyek megnyerésével egyre nagyobb hírnevet szerez, akkorát, hogy lassan az éves tehénbőgetést is rá merik majd bízni.

A meglehetősen tetszetős – bár önismétlő, lényegében elejétől a végéig ugyanúgy festő – grafikai megjelenítés és a zene a legjobb pontja az egésznek, ezt követik a kevésbé eltalált dolgok, úgy mint játékélmény, és más, ehhez hasonló apróságok. Feladatunk az, hogy körbejárkáljunk a faluban, és rábukkanjunk a különböző, elrejtett futamokra, amelyekre ráállva azonnal indulhat is az izgalmas(nak csak tízéves kor alatt) nevezhető verseny. Nem szabad elfelejteni, hogy a célközönség az apróságokból áll, éppen ezért kihívást ne keressünk: elindulunk, megpillantjuk az ellenfeleinket, majd végigmegyünk a pályán, és győzünk. Néha kicsapódunk az útról, néha felborulunk, esetleg – hála a programban domborító, iszonyatosan rossz fizikának – csak ide-oda pattogunk, ez azonban nem elég ahhoz, hogy bármelyik konkurensünk csak a közelünkbe jusson – ahhoz pedig, hogy megelőzzön, nos, ahhoz azután pláne nem.

Talán a remekül sikerült country-zene az, ami miatt a Carst azoknak is ajánlanám, akik nem látták a filmet, vagy elmúltak hatévesek. Borzalmasan egyszerű, önismétlő pályák sokaságából álló, fantáziátlan játék lett a Pixar legújabb adaptációja, azonban a gyermekeknek mégis nagyon jó lehet: ellentétben a hasonló, mostanában divatos őrületekkel, itt nem kell kilökni, felrobbantani, vagy megborítani az ellenfelet, szimplán csak legyőzni. Egy kis srácnak pedig elég nagy sikerélményt adhat, hogy meg tudta tenni Villámmal azt, amit apa a tuningolt BMW-vel a Need for Speedben, így akit a film magával ragadott, az pár óráig – minél fiatalabb, annál tovább – kellemesen fog szórakozni ezzel is.



PLAY!

GRAFIKA	07	Minden pálya ugyanolyan
HANG	07	Country a háttérben?! Jihááá!
JÁTSZHATÓSÁG	05	Gyerekeknek tervezve, nem túl nehéz
ÉLETTARTAM	03	Nem fog hónapokig lekötni…

ÖSSZEGZÉS: Ezidáig a gyerekek nem kaptak hagyományos versenyjátékot autós témában, a készítők valamilyen oknál kényszernek érezték, hogy feláll hajú mókusok, és idétlen hangon beszélő békák álljanak startvonalhoz, autóra közel sem hasonlító járművekben. Eddig. Gyerekeknek tökéletes!

74%

Formula ONE 06

PLAY!

INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ STUDIO LIVERPOOL
MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS
ONLINE 10 JÁTÉKOS

írta: RBaily

A PlayStation 3-as verzió közel ilyen jól néz ki!

Új év, új Forma 1-es játék a nyárra, ahogy a sorozat rajongói megszokhatták a Studio Liverpooltól. Remek lehetőség arra ismét, hogy ha a tévében látottakkal nem értettünk egyet, rendet tegyünk a pályán, vagy akár saját magunkat juttassuk be a legjobb 22 közé, persze virtuálisan. A Formula 1-es játékok mindig speciális közönségnek szólnak, ők általában a sport rajongói, így külön nem térnék ki a szabályok ismertetésére, inkább az újításokra helyezném a hangsúlyt. A lényeg az, hogy minden az idei évnek megfelelően zajlik a programban. Benne van a visszatért kerékcsere, a három részes időmérő, az aktuális csapatok és pilótaleosztások. Igaz, Yuji Ide már rég nem ijesztgeti a mezőnyt, ám a játékban még élvezhetjük a társaságát.

ÚJÍTÁSOK

A legfőbb változást a tavalyihoz képest a realisztikusságban érhetjük nyomon. Míg az F1 05-ben a rázókő gyakorlatilag dísz voltak a pályán, most már – akárcsak a valóságban – rendesen befolyásolja a gép viselkedését. Drasztikus ráhajtás esetén az autót megdobja, kipördíti az egyensúlyából. A fű is nagyobb veszélyt jelent, hisz ha megtapossuk, a gumik, ahogy kel, veszítenek tapadásukból, ha meg esetleg kanyarbevételnél elkapjuk a hátsó kerékkel a gyepet, akkor, ahogy annak lennie kell, elkezdődik a piruett és kálváriánknak jobb esetben csak kavicságy, rossz esetben pedig stabil fal vet véget. A törésmodell is sokkal életszerűbb lett, kisebb ütközés esetén már könnyen leszakadhat egy-két kerék, légterelő.

A kommentátorok is igyekeznek többet beszélni, meggyőzőbb teljesítményt nyújtani, de még mindig nem igazi a teljesítményük. Magyar szinkron természetesen nincs, pedig Gyuszink és Lacink biztosan összedobtak volna egy helyes kis Forma 1-paródiát, ahogy azt tőlük megszokhattuk... A legnagyobb hibája a programnak, hogy továbbra sincs Safety Car nagyobb baleseteknél, és még mindig nem tudunk az előre elterveztett box-taktikánkon változtatni a futam alatt.

PLAY! INFO

A játék érdekessége, hogy a kicsit később megjelenő PSP-s verzió kompatibilis lesz ezzel, így online a két platform tud együtt, egymás ellen játszani.

A GÉP ELLEN

A játék elején létrehozhatjuk saját profilunkat, ahol roppantul ellenszenves figurák közül választhatjuk ki az egyéniségünkhöz leginkább illőt. A sisakválasztásnak a karrier- és online- módban van jelentősége, ugyanis csak ott lesz látható. Az opciók között az elvárt dolgok állíthatóak, itt rögvest célszerű a temérdek vezetési segédletet kikapcsolni már az elején, mivel ezek inkább zavaróak, mint hasznosak. A kontroller-kiosztásnál tanácsos a C variációt választatni, hiszen így állítható lesz verseny közben a D-Paddel a fékerő elosztás, (1: F65:R35; 2: F55:R45; 3: F35:R65) illetve a kipörgésgátló erőssége (1: 25% 2: 65% 3: 90%), és ez igen hasznos dolog, ha komolyan gondoljuk a versenyzést... A fenti értékek egyébként csak az alapbeállítások, azokat megváltoztathatjuk a Car Setup menüpontnál.

Quick Race, Race Weekend és World Championship módokban van lehetőségünk játszani a gép ellen, továbbá Time Trialben száguldozhatunk az „arany" időkért. Ezekért extrákat kapunk bónusz autók és pályák formájában. A karrier-mód berkein belül tudjuk saját magunkat felfuttatni: először a kisebb csapatok biztosítanak számunka tesztlehetőséget, majd – amennyiben elég meggyőzőek voltunk –, rögtön versenypilótai állást ajánlanak, és onnantól fogva csak a teljesítményünktől függ a felmenetelünk.

Érdemes nem tömegbaleseteket okozni

A játékban is a Ferrari és a Renault vív nagy harcot egymással

Jobb lett, mint a tavalyi rész, de azért van hová fejlődni. Multiban mindenesetre megunhatatlan a F1 06!

PÁROSAN SZÉP AZ ÉLET

Multiban lehetőségünk nyílik osztott képernyőn, helyi hálón összekötött és internetes versengésre is. Az igazi kihívás az online rész. Egy versenyben maximum 10 ember eshet egymásnak eldönteni nap mint nap, ki a legjobb. Erre bárki rácsatlakozhat, ha a gépét regisztrálja a neten. Sajnos, a tesztelés idején – mivel a játék később jelenik meg – az online részben nem volt túl sok ellenfél, így sok tapasztalatot nem tudtam gyűjteni. Egyelőre…

A mindenesetre biztos, hogy igen jó ötlet, hogy itt az összes autó teljesítménye azonos, tehát mindegy, melyik csapatot választjuk. Külön a versenygépet sem lehet beállítani, így tényleg csak a tudás dönt a játékosok között. Aki szereti a kihívást, keresve sem talál jobbat, hisz mikor a gépet már vígan lekörözzük, a világhálón mindig lesz valaki, aki megizzaszt bennünket, vagy esetleges uralmunkat megtöri. Jómagam az F1 05 e részével rengeteget játszottam, bizonyos idő után, miután mindenki belejön, és összejön egy jó kis csapat, a siker kulcsa – akárcsak az életben – a maximális teljesítmény nyújtása lesz, stabilan, hibák nélkül. Magyar játékosból azonban nagyon kevés van (nálunk ugye nem nagyon kapható PS2-es modem, így a beállítási lemezt és a saját felhasználónevünket Angliából kell megrendelni), remélem, ez idővel változni fog. Amúgy rengeteg hasznos opciónk lesz: nyithatunk mi is szobát, amit jelszóval levédhetünk, ha csak ismerőseink ellen játszanánk. Megszabhatjuk még a beléphető játékosok számát, illetve állíthatjuk a körök mennyiségét, a rajtrács kiosztásának módját, egyszóval mindent. Ami még igen fontos: ki-, illetve bekapcsolható az autók „ütközése", azaz On állás esetén az autók rendesen érintkezhetnek egymással, míg Off-nál mindenki szellemautóként van jelen a pályán. Ez egy szempontból jó, miszerint a destruktív játékosok nem árthatnak nekünk készakarva sem.

SUMMA SUMMARUM

Érezhető a javulás évről évre a Sony F1-es sorozatán, ami dicséretes. Apróbb hibái ellenére remekül visszaadja a futamok hangulatát. A grafikában nyomokban fedezhető fel javulás, nem mintha alapból rossz lett volna, de azért itt még lenne hely további javulásra. A pályákon több tereptárgy van, és az autók is kidolgozottabbak lettek. Talán a PS2 hardverének bőven sok a 22 autó mozgatása, ezért nem tudnak GT4 szintű vizuális élményt elérni, ahol ugye egyszerre csak hat autó lehetett a pályán. Hangok terén továbbra is bőven van panaszunk: egy-két effekt már közelít a tévében hallottakhoz, de egészében még mindig nem az, amit elvárnánk. Az értékelő dobozban látott magas százalék természetesen, szubjektív dolog – számomra az online versenyzés lehetősége miatt lett nagy kedvenc a sorozat, így aki ezt nem tudja kihasználni, az talán túlzásnak értékeli a 90%-ot. Viszont mindenki, akit vonz a Forma-1 világa, megtalálja a számításait e programban, legyen szó igazi szimulációról, kormánnyal, segítségek nélkül, Hard fokozaton, vagy könnyed, laza, farololós száguldozásról – akit meg hidegen hagy az igazi verseny, várhatóan a játékot sem fogja különösebben értékelni. A többieknek, nekünk, viszont kötelező. A netes viszontlátásra!

PLAY!

GRAFIKA	09	Magas színvonal, villámgyors tempóval
HANG	08	Korrekt hangok, de még nem tökéletes
JÁTSZHATÓSÁG	09	Kitartó gyakorlással Schumacher lehetsz
ÉLETTARTAM	09	Multiban megunhatatlan

ÖSSZEGZÉS: Újabb szép fejezet a Formula 1-es játékok történetében. Minden sokkal szebb és jobb, mint tavaly, ami már önmagában is szép teljesítmény. Úgy tűnik, PS2-n ez a maximum, viszont ezen felbátorodva alig várjuk már az összel megjelenő PS3-as F1-et.

90%

FlatOut 2

INFO

KIADÓ VIVENDI
FEJLESZTŐ BUGBEAR
MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS
ONLINE 1 JÁTÉKOS

írta: Greg5

Ugyan ki akarna szemtől szembeni konkurenciát állítani a Gran Turismónak, vagy a Metal Gearnek? Klasszikus, bejáratott címeket lepipálni, vagy akár csak a közelükbe jutni embert és fejlesztőt próbáló feladat. A PlayStation legjobb arcade autós játéksorozatát, a Burnoutot az EA áldásos hatására immár csaknem minden évben viszont láthatjuk, így nehéz is elfelejtenünk, milyen fantasztikus száguldós-roncsolós programot kalapál össze rendszeresen a Criterion. A FlatOut pedig csaknem egy az egyben ezt a formulát követi sikeresen, és bár roppant élvezetes, nem képes kilépni a Burnoutok árnyékából.

BURNOUT LIGHT

Kétszázzal száguldozó, agyontuningolt, egymást lökdöső járgányok a széles, poros utakon. Ennyi, és nem sokkal több, amit a FlatOut második része kínál a játékosok számára – és szerencsére nem is akar többnek látszani. A Bugbear még a legminimálisabb történet vagy éppen átvezető videók megalkotását se tartotta szükségesnek, így tulajdonképpen nem is tudjuk, kik és miért gyepálják egymást a kanyargós utakon, még a játék gerincét képező bajnokságmódban is csak egyszerűen kapjuk sorról sorra a megmérettetéseket bármiféle magyarázat, esetleg a Toca 3-ban levő történet nélkül. Nem mintha ezekre feltétlenül szükség lenne, de azért valami minimális összekötőt kitalálhattak volna a versenyek közé, vagy ha már a hangulat és a zene amúgy is annyira hasonlít a Burnoutokhoz, jó lett volna , ha legalább itt is valami nagydumás rádiós szórakoztathatna.

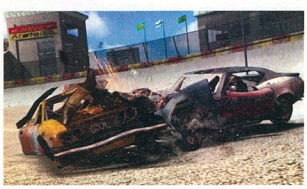
PLAY! INFO

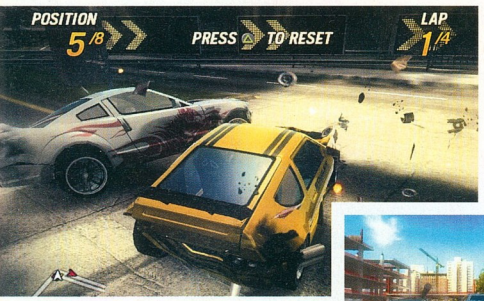
A FlatOut első része szolid sikereket ért el: három platformon több mint 700 000 példányban talált gazdára. Reméljük, a folytatás legalább ilyen sikeres lesz.

A versenyek elsősorban abban különböznek a többi hasonló programtól, hogy nem csak végső helyezésünkre kell odafigyelnünk, de arra is, hogy lehetőleg minél több vetélytársunkat és környezeti elemet amortizáljunk le időközben. A pályákon túlzás nélkül több ezer megsemmisíthető, összedönthető épület, tereptárgy található, ezek pedig, hála a vadonatúj fizikai motornak, teljesen valósághűen zúzhatók össze. Keresztülszáguldhatunk kirakatokon, bevásárlóközpontokon, benzinkutakat robbanthatunk fel, de legfőképpen tartóoszlopokat dönthetünk ki, ami után nem csak pontokat kapunk, de riválisaink élete is jelentősen megnehezedik, lévén az összeomló hidak alatt kilapulva vagy a lezúduló szikladarabokat kerülgetve jelentősen nehezebb tartani az észvesztő sebességet.

TÖRJ, ZÚZZ, ROMBOLJ!

Hét ellenfelünk és magunk is hasonló látványossággal amortizálódunk folyamatosan: tényleg akár a kocsivázig is lezúzhatjuk járgányunkat, miközben némi eldeformálódás után folyamatosan elveszítjük motorháztetőnket, lökhárítónkat, vagy





A versenyek elején még teljesen egészségesek járműveink

kis túlzással akár kocsink utolsó csavarjait is. Érdekes módon megfelelő ütközés és falra felkenés segítségével ellenfeleinket végleg kiiktathatjuk a forgalomból, de a mi járművünk csak külsőre sérül, az első FlatOuttal ellentétben itt semmilyen változást nem érzékeltem az autó viselkedésén, irányításán. Ez elsőre kicsit csalódásként érintett, ám muszáj volt meghozni ezt a döntést a finn fejlesztőknek, ugyanis a jó versenyző nemcsak az élen végez, hanem a körök során leamortizálja ellenfeleit és a teljes környezetét, így nehezen lehet eközben vigyázni a kocsik festésére…

Míg a helyezésekért pontokat kapunk a bajnokságban, melynek végén dobogós helyezés esetén némi pénzmag és új lehetőségek megnyílása üti a markunkat, addig a versenyek közbeni eredményeink azonnal jelentkezik bankszámlánkon. Négy kategóriában bizonyíthatjuk, hogy mi voltunk a legjobbak, ezek közül csak az egyik vonatkozik sebességünkre, a többi a pályán történő godzilláskodásunkat minősíti. Az igazi profik természetesen úgy végeznek első helyen, hogy közben ezeket a díjakat is elhódítják, ez viszont a játék első harmada után egyáltalán nem könnyű feladat.

Amellett, hogy az amortizálásra és helyezésünkre is figyelnünk kell, a pályákat is alaposan ki kell ismernünk, ugyanis a széles utakon rengeteg elágazás, levágási lehetőség található, ezek megismerése nélkül nem nagyon lesz esélyünk a későbbi bajnokságokon. Vicces, de emellett azt is ki kell tapasztalnunk, mit lehet, és mit érdemes egyáltalán megsemmisíteni a pályákon: a fák például sohasem kidönthetőek, de például az út mentén parkoló repülőgépek és a benzinkutak gyönyörűen felrobbanthatóak. Meg kell találnunk, miért éri meg egy kis kitérőt tenni és mi az, ami már túlzottan lelassítana minket. Nagyon hiányoltam, hogy menet közben egyáltalán nem látjuk, miért mennyi pontot is kapunk, vagy hogy egyáltalán beszámít-e az értékelésbe, így kicsit zsákbamacskának tűnt, hogy éppen megkapom-e a verseny után a legdurvább versenyzőnek járó pénzdíjat. Ezzel ellentétben ellenfeleink lezúzása valóban elég részletesen lett megvalósítva: a különböző belemenések más és más elnevezéssel vannak felcímkézve és eltérő pontszámot érnek, ha pedig a sofőrt is sikerül kirepítenünk szélvédőjén, vagy végleg kivonjuk a forgalomból kocsiját, azért még magasabb pontszámot kapunk.

CSAK RAJTUNK MÚLIK

A játékmenet mindezeknek köszönhetően elég sokszínű, sőt, kihívással teli. Ellenfeleink nem csalnak az érdekünkben, nem várnak be folyton, mint a Need for Speed-ekben, bizony két komolyabb ütközés után már semmi esélyünk nem lesz, hogy utolérjük őket, annak ellenére, hogy valósághű módon alkalmanként ők is hibáznak, ráadásul rendszerint azokon a helyeken, ahol mi is belefutunk egy-egy szarvashibába. Ha viszont jól megyünk, okosan használjuk Burnouthoz hasonlóan a trükkökért kapott turbóadagunkat, taktikus módon terepakadályokat sodrunk az ideális ívekre, akkor akár tíz-húsz másodpercre is elhúzhatunk riválisainktól.

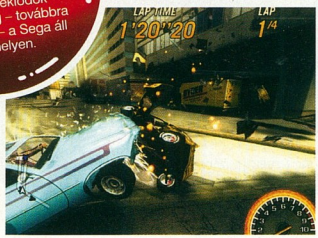
Repül a nehéz karosszéria, ki tudja hol áll meg...

A bajnokság szokásos módon több versenyből álló turnusokra van osztva, amelyek mellett található valamilyen extra kaszkadőrszerű megmérettetés is. A játék marketingjében a kerek egy tucat ilyen speciális próbatételt külön játékmódokként tüntették fel, de sajnos ez igen erős túlzásnak mondható. Mindegyik eszement „verseny" lényege, hogy verdánkból minél pontosabban „lőjük ki" sofőrünket, aki hatalmas látványos repüléssel éri el célját. Akár biztonságiöv-

Kicsi a rakást autókkal játszani igen szórakoztató

PLAY! INFO

Egyes pletykák szerint az Empire el akarja adni a FlatOut jogait, az érdeklődők között pedig – továbbra is állítólag – a Sega áll az első helyen.



reklám is lehetne… Egyszer minél távolabbra, máskor minél magasabbra kell eljuttatnunk szerencsétlen delikvensünket, de található néhány még agyamentebb mód is. Juttassuk át minél több tűzkarikán rongybaba emberünket, lőjünk darts táblára vele (ez amúgy igen vicces szórakozás!), üssünk le vele minél több tekebábut, de a S.W.A.T. című filmben látott mesterlövészes pókerezés után egy igen egyedi, autós pókerezésben is részt vehetünk – a kilőtt emberünkkel eltalált lapokat kapjuk meg. Ezek a játékmódok a sok csűrés-csavarás ellenére teljesen ugyanúgy épülnek fel: pár másodperces gyorsítás, esetleg kerülgetés után az X nyomva tartásával határozhatjuk meg kilövési szögünket, az irány és sebesség pedig természetesen attól függ, hogyan és milyen sebességgel sikerült kocsinkkal irányba állni. Nem bonyolult dolog, mégis elég sokat kell gyakorolnunk, ha a dobogóra szeretnénk állni, mert ellenfeleink rendszerint igen magas pontszámokkal káprázhatnak el, vagy éppen dühítenek fel minket.

A WWW.BUGBEAR.FI OLDALON IGEN OLVASMÁNYOS BLOGOT TALÁLUNK A FEJLESZTÉSRŐL, ÉRDEMES BELELOLVASNI…

A bajnokságban nyert pénzösszegeken új autókat vehetünk, illetve a meglévőket tuningolhatjuk. Sajnos, itt sem vitték túlzásba a lehetőségek számát: összesen hat alkatrész-típust cserélhetünk le folyamatosan egyre jobb kütyükre, amik közt még csak választanunk se kell, mert csaknem mindegyik felfér verdánkra. Ráadásul elég érdekes árakat találunk helyenként, régi autónkat pedig valamilyen furcsa oknál fogva nem adhatjuk el, így elég sokat kell versenyeznünk, ha új volán mögé szeretnénk ülni.

Ha már a hiányosságoknál tartunk: nagyon hiányoltam, hogy a játékot szinte semmiben nem lehet konfigurálni. Semmiféle nehézségi szintet nem tudunk beállítani még az egyszerű versenyek esetén sem, sőt, a körök vagy ellenfeleink számát se határozhatjuk meg. Szintén kicsit fapados érzést nyújt a puritán menü, valamint az, hogy a fő játékmód szabályait, az elérendő célok jelentését nem magyarázza el semmilyen gyakorló mód, sok mindent magunknak kell kitapasztalnunk.

ROCK THE BLOCK

A játék külcsínével semmi komolyabb probléma nincsen, annak ellenére, hogy láthatóan még mindig az előző rész motorját használja. A kocsik magától értetődően gyönyörűen lemodellezettek és nagyon szépen amortizálhatóak, a tereptárgyak szintén elég részletesen lettek képernyőre véve. Még a terep is elég változatosnak mondható, nem ugyanazok a fák és házak suhannak el mellettünk folyamatosan, még a háttérekkel is minden rendben van. Ezek ellenére a grafikából valahogy hiányzik a stílusosság, művészesség, semmilyen hangulatot nem áraszt, nincs se világos, vidám stílusa mint a harmadik, vagy sötétebb, komorabb beütése mint a negyedik Burnout-résznek. Az ütközések, robbanások esetén is sokkal látványosabb színorgiát várnánk el, mert így nem igazán érezzük, hogy most aztán tényleg százötvennel száguldottunk bele a kirakatokba, no meg esetleg néhány időjárási effekt vagy napszakváltakozás is sokat dobott volna az összképen.

Az aláfestéssel kapcsolatban hasonlóan vegyes érzéseket táplálok: nem kifejezetten rossz, de amiatt hamar elegem lett elegem a sok brit pop-rock együttesből, mert túlságosan egy kaptafára épülő számok kerültek be a játék alá. Folyamatosan az az érzésem volt, hogy ezek azok a számok, amik a Burnout-okból végül valamiért kimaradtak, pedig a válogatóknak láthatóan külön ukázba lett adva, hogy ne használják a másik sorozat előadóit. Nem voltam rest utánaszámolni: az utolsó két Burnout közel hetven licenc zenekarából csak kettő található meg FlatOut szintén termetes listáján (ahol olyan neveket is megtalálunk, mint Rob Zombie vagy a Megadeath), de ebből az egyik pont a menü alatt folyamatosan szóló Yellowcard, amit a Burnout 3-ban már több százszor hallottunk, így pedig pláne folyamatos déja vu érzésünk lesz.

MINDEN FLATTOL?

A gyakorlatilag két játékmód ellenére a rombolásnak köszönhetően tényleg hosszú ideig el lehet szórakozni a FlatOut második részével. Bár ezek is szenvednek még apróbb gyermekbetegségekben, a bajnokság-mód kicsit fapados, de új Burnout-rész hiányában idén, úgy tűnik, be kell érnünk ennyivel is. De hát nem kell mindig telhetetlennek lenni…

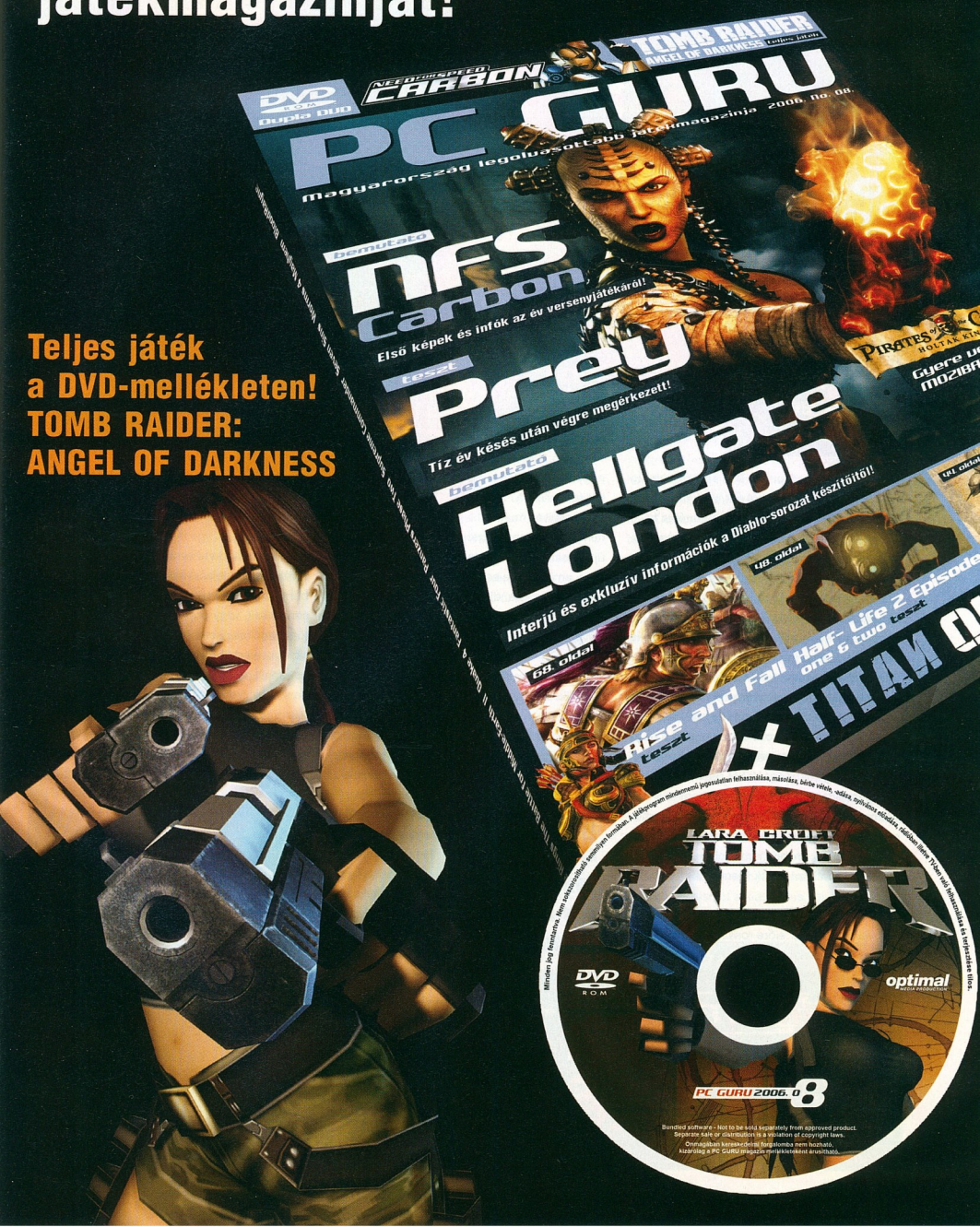
PLAY!

GRAFIKA	08	Gyors és szép, de nem elég stílusos
HANG	07	A sok rockzenétől kicsit besokallunk
JÁTSZHATÓSÁG	08	A pályákat alaposan ki kell tanulnunk
ÉLETTARTAM	08	A Burnoutokkal azért többet játszottunk

ÖSSZEGZÉS: Korrekt kis roncsderbi kevés extrával és folyamatos Burnout utánérzéssel. Az ezernyi megsemmisítendő tereptárgy és ellenfél a kemény rockzenével hosszú távon is élvezetes játékká teszik a FlatOut folytatását, bár néhány új játékmódnak nagyon örültünk volna.

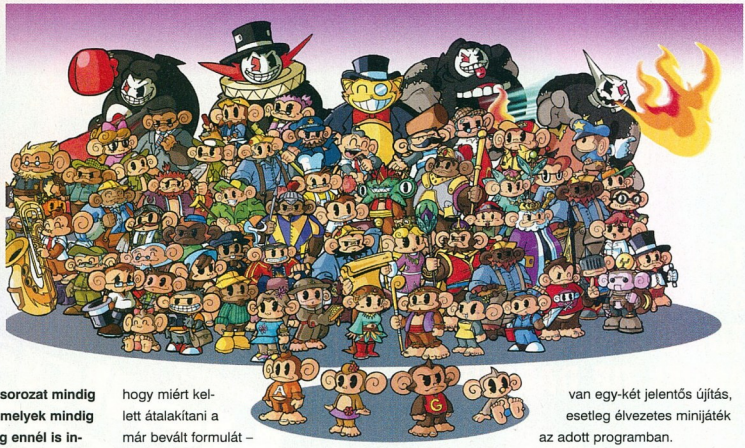
82%

Keresd Magyarország legolvasottabb játékmagazinját!



Teljes játék a DVD-mellékleten! TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS

SUPER MONKEY Ball Adventure



INFO

KIADÓ SEGA
FEJLESZTŐ TRAVELLER'S TALES
MULTIPLAYER 8 JÁTÉKOS
ONLINE NINCS

írta: Koenma

Super Monkey Ball sorozat mindig olyan tagokból állt, melyek mindig is a logikai és - még ennél is inkább - ügyességi készségünket megmozgató alkotások voltak. Egyre bonyolultabb, nyakatekertebb pályákon kellett átverekedünk (átvitt értelemben persze, itt nincs erőszak) magunkat, áttetsző golyóba zárt majmócánkkal. A játék érdekessége volt, hogy nem karakterünket kellett konkrétan irányítani, hanem a pályát dönthettük, forgathattuk. A sokszor milliméterekben és ezredmásodpercekben múló kihívások sokakat késztettek a fejlesztők családfájának az emlegetésére, viszont éppen emiatt a nagy kihívás miatt volt letehetetlen a mára már kultikussá vált játék. Segáék két résszel később úgy gondolták: itt az idő csavarni egyet a dolgokon, és kalandjáték formájába átalakítani a gurulós koncepciót, így aztán most egy mászkálós, ugrálós, problémamegoldós játékban fogjuk viszontlátni derék főemlőseinket.

PANASZOK

Megvallom, én már előre rossz szemmel néztem magára az alapkoncepcióra, nem értem, hogy miért kellett átalakítani a már bevált formulát – nem voltam benne biztos, hogy az új fejlesztőcsapat képes lesz megőrizni mindent, ami jó volt a sorozatban, és köré építeni egy igényes kalandjátékot. Sajnos, minden gyanúm beigazolódott, ezért a Monkey Ball Adventures iszonyatos csalódás lett.

Mert mitől is lesz jó, vagy szerencsés esetben kiemelkedő egy platform-kaland keverék? Kezdjük valami jól összerakott történettel, folytassuk változatos játékmenettel, és fejezzük be a korhoz illő audiovizuális tálalással. Nem árt, ha a szereplőgárda szimpatikus, és ugye a szőrösszívű kritikus bizony annak is örül, ha van egy-két jelentős újítás, esetleg élvezetes minijáték az adott programban.

Sajnos a klasszikus Monkey Ball játékmenet nem működik egy ennyire akciódús kalandjátékban.

Sajnálatos módon azonban tesztünk alanya kizárólag e legutolsó, vagyis minijáték-szempontból vizsgázik jelesre, a többi területen közepesen teljesít, vagy akár meg is bukik. Persze, a történettől alapjáraton sem vártunk sokat, hiszen az eredeti sorozat sem nyújtott sokkal többet annál, hogy „a majmok éhesek, gyűjts nekik banánt az ördögi pályákon". Igaz, egy kalandjáténál azért nem árt a hathatós motiváció, ám ezzel nem nagyon szolgál a program – legalábbis bennünk nem idézett elő percenként zo-

Az öt eltérő világ teljesen eltérő pályákat jelent

kogós katarzist a háttér. Adott egy Majomvilág, melyben öt egymástól eltérő Majom Királyság van. Gonosz csínytevők azonban mindenhonnan ellopták a boldogságot, így a birodalomban nemsokára bekövetkezik a szétszakadás.

PLAY! INFO

Ha birtokodban van a Super Monkey Ball Adventure PS2-es és PSP-s változata is, akkor a mentéseket át lehet vinni egyikről a másikra, lévén a két verzió egyforma.

KIRÁLYSÁG?

Az öt királyság egyben öt teljesen eltérő világot takar, és bár ez talán nem hangzik soknak, megfelelő hosszúságú kalanddal szolgálnak. Mivel minden táj eltérően néz ki – a várostól kezdve a vadonig minden lesz –, legalább a változatossággal nincs baj. Mert amúgy nem egy nagy durranás egyik sem, helyenként borzasztó kopár a táj, néhol szinte már a PS1-es korszakot idéző mértékben berendezetlen alagutakban fogunk gurulni.

Feladatokat a pályákon levő társainktól kaphatunk, ezek általában gyűjtögetésről szólnak, néha gazt kell nyírnunk, néha pedig a klasszikus játékmenetből ismert akadályokat kell leküzdenünk, s sajnos ez utóbbi az egyetlen, mely még valamelyest élvezetesre sikerült. Amúgy eléggé egyszerűek az elénk állított akadályok, döbbenetes újdonságokra ne számítson senki. Ami még külön frusztráló a küldetés alapú rendszerben, hogy egyszerre csak egy aktív feladatunk lehet, amint felveszünk egy másikat, automatikusan törlődik az addig meglévő, még akkor is, ha már csak egy bigyót kellett volna összeszedni. Igazán berakhattak volna egy naplót, melyben az éppen elérhető lévő feladatokat követhettük volna nyomon, bármikor megnézve, mi van készen és mi nincsen.

Ahogyan haladunk előre a játékban, úgy kapunk különböző kiegészítőket (például labdánkra bokszkesztyűt erősíthetünk, ami ugye hatásos fegyelmező eszköz), valamint új képességekre tehetünk szert, melyekkel kissé átalakulva tudunk majd a levegőben repülni, pattogni, tárgyakhoz, falakhoz hozzátapadni, vízen lebegni és így tovább. Ez így mind még rendben is volna, viszont az egész koncepciót elrontja, hogy a játék kaland részében a legtöbbször továbbra is a golyót kell irányítanunk mindenfelé, a területet bedöntögetve, ami igencsak zavaróvá és kényelmetlenné teszi az egyik pontból a másikba való eljutást. Még ha sikerül is zen-állapotba kerülni, és eggyé válnunk a labdával (nem lesz könnyű, ami működik egy apró, ördögi ügyességi pályán, az nem annyira megy jól egy bazi nagy, nyílt terepen…), még mindig meg kell küzdenünk a kamerával, melyet ugyan tudunk mi is irányítani, de sajnos ez csak még jobban összekuszálja az amúgy sem egyszerű előrehaladást.

A hangok terén borzalmas a program, az idióta nagyon dedós majomnyivákolás végig kísért kalandjaink során. Garantáltan az egész családot képes az őrületbe kergetni. Ugyanilyen kritika illeti a pályákon való átmenetet is, mely nehézkes (mókuskerékhez hasonlóan kell kinyitni a kapukat) és frusztráló, s mindezek mellé még jó hosszú töltési idővel is megfejelték a készítők a dolgot, tesztelve türelmünket az amúgy sem lebilincselő kihívások között.

MAJOMKODNI NÉHA JÓ

Ami némi vigaszt nyújthat – ha már a kaland-módozat nem szólt akkorát, mint azt szerettük volna –, hogy a lemezen helyet kaptak minijátékok is, melyeket akár multiban is játszhatunk egymás ellen. Sajnos, csak hat minijáték van, abból pedig három (Target, Race, Fight) már ismerős is lesz, hiszen szereplteik korábban is. A három új is egész jó lett, a Bounce-ban pattogó golyónkkal kell a pálya négyzeteit saját színünkre festeni, a Tagban gömbfelületen kell kapukon átmenni, a Cannonban pedig várat kell építeni, és aztán egymás építményét lerombolni ágyúkkal.

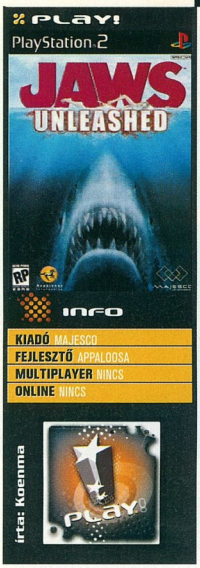
Ezeken kívül a régi részeket idéző 50 puzzle-pálya a játék legjobb része, ezek a megszokottaknál kicsivel talán könnyebbek, de némelyikkel így is alaposan meg fogunk izzadni. Igaz, ha neked is ez jelenti a program csúcspontját, akkor sokkal inkább való neked a nemrég megjelent Super Monkey Ball Deluxe, a maga közel 300 pályájával, minijátékaival.

Papíron talán remek játéknak tűnt a SMBA a klasszikus puzzle-részekkel és a kalandozással, de a végeredmény sajnos nem ilyen lett. Az irányítás egy kalandjátékban nem állja meg a helyét, a grafika 2006-ban túl kevés, és ugyanez mondható el a történetről és a kalandrészekről is. Sajnos, ezúttal nem jött össze, reméljük a következő rész ismét a klasszikus koncepció jegyében készül.

PLAY!	
GRAFIKA	06 Ilyen téren teljesen átlagos a program
HANG	04 Néhány karakter idegesítő hangot kapott
JÁTSZHATÓSÁG	05 A kamera lesz a legfőbb ellenségünk!
ÉLETTARTAM	07 Öt világ, minijátékok, átvenpuzzle-pálya

ÖSSZEGZÉS: A klasszikus Monkey Ballokat ördögi nehézségük ellenére imádtuk, viszont ez a kalandjátékokat imitáló rész idegesítően gyenge lett. Nem tudom, miért nem tűnt fel valakinek, hogy az irányítás borzalmasan rossz...

59%



JAWS Unleashed

INFO

KIADÓ MAJESCO
FEJLESZTŐ APPALOOSA
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

írta: Koenma

Az Appaloosa név nem cseng ismeretlenként azok számára, akik nyomon követték az eredetileg a Sega gépein, de néhány évvel ezelőtt PS2-n is megjelenő Ecco the Dolphin sorozatot – ugyanis az is a magyar fejlesztőcsapat munkája volt. A Jaws Unleasheddel sem tértek el a jól bevált vízivilág-koncepciótól. Ezúttal egy film, természetesen a méltán híres Cápa adja a történetbeli alapot, csakhogy mindezt a nagy vízi ragadozó szemszögéből átélve. Ezúttal nincsen szó emberek megmentéséről, nagy hőstettekről a végtelen kék óceánon, hanem antihős halacskánkkal kell „rendet" tennünk, nem éppen a fürdőzők, búvárok és horgászok örömére.

CÁPA RPG

A játék nem dob minket azonnal a mélyvízbe, legalábbis átvitt értelemben nem: alapos gyakorlópályával nyitnak az események, ahol hamar megtanulhatjuk az úszás, gyilkolás és rombolás művészetét. A kivitelezhető mozdulatok skálája nem hagy kívánnivalót maga után, sőt, a pályák teljesítése után lehetőségünk van újabb mozdulatokat „vásárolni" az addig szerzett tapasztalati pontjainkból, illetve cápánk főbb képességeit is tudjuk fejleszteni, például támadóerőnket, életerőnket, sebességet. Hajókat kell felborítanunk, stégeket és az ezeken levő épületeket kell a víz alá süllyesztenünk, s mindezek mellett az áldozatokat sem árt elcsípni, hogy aztán hosszas haláltusa után a gyomrunkban, vagy ha épp nem kell gyógyulnunk, és egy kis mókára vágyunk, több darabban a vízben lebegve végezzék be sanyarú sorsukat. Lehetőségünk van a vízben élő állatok felhabzsolására is, s erre szükségünk is lesz, mert csak zabálás által tudjuk tölteni életerőnket, amelyet egyébként hamar el fogyasztanának az ellenséges kisebb cápák, ragadozó halak támadásai, illetve a ránk vadászó emberek szigonyai, robbanó lövedékei.

UNALMAS MÉSZÁRSZÉK

Küldetésekből nincsen hiány, és eleinte a feladatok változatosságára sem lehet panasz. Vannak mellékküldetések, időre menő versenyek, illetve főellenségek, maximalistáknak pedig összegyűjtögethető cuccok garmadája színesíti az összképet. Sajnos, viszont csak ideig-óráig, mert a gyakori , eszetlen mészárlás hamar unalomba tud fulladni. Eleinte természetesen remek móka a sikoltozó, menekülő emberek látványa, remekül beleélhetjük magunkat a szerepünkbe, az uszonnyal való ijesztgetésbe, de az érzés hamar el tud szállni. Emellé jön még az operatőr „remeklése" is, sokszor nem látni a célpontot, ahova megyünk, s emiatt szívni a fogunkat nem kellemes dolog. A bejárható területek a játék során meglehetősen nagyok, sokszor csak manővereztem a korallok, sziklák között, s nem éreztem magam korlátok közé szorítva. Látványilag az óceán világát remekül adja vissza a program, viszont meglátásom szerint a már pár éves Ecco minőségileg valamivel jobban teljesített… Mindent összevetve kellemesen induló, ám hamar ellaposodó „cápaszimulátor" ez, helyenként elég elborult, és cseppet sem halhoz illő feladatokkal. Sem a grafika, sem a hangok nem lógnak ki a nagy átlagból, így csak akkor tudom ajánlani, ha rajongsz a kicsit elvont játékokért…

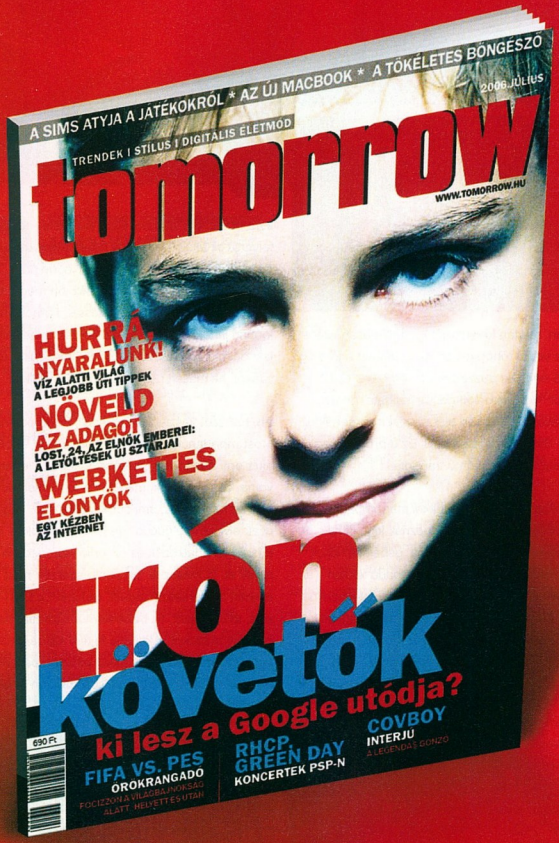
PLAY!		
GRAFIKA	06	A pár éves Ecco némileg szebb volt
HANG	07	John Williams dallama kicsit remixelve
JÁTSZHATÓSÁG	06	A kamera sokszor bezavar
ÉLETTARTAM	06	Ha rákattansz, lesz vele dolgod bőven

ÖSSZEGZÉS: Oké, már az ötlet is elég beteg. Cápaszimulátor… A megvalósítás helyenként egész jó, helyenként viszont borzalmas. Némi agyatlan pusztításra jó lehet, a cápa fejlesztgetése is jól működik, de azért elégedettek közel sem vagyunk vele…

65%

A holnap elérkezett!

Megjelent a tomorrow!

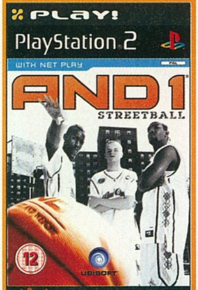


Új trendmagazin!
Digitális kultúra, stílus, életmód!

Keresd a hírlapárusoknál!

www.tomorrow.hu

tomorrow

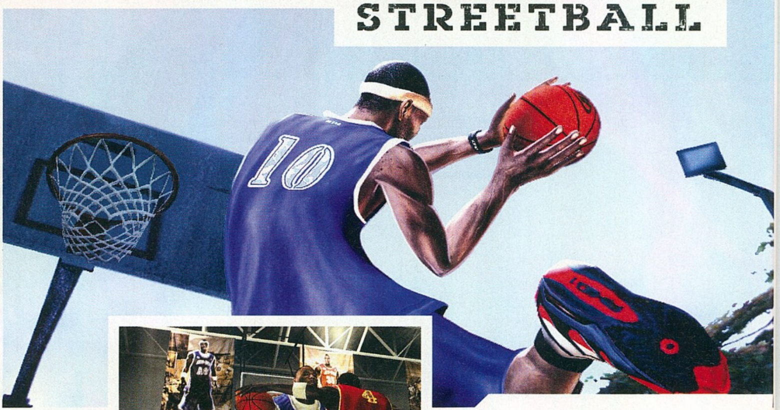


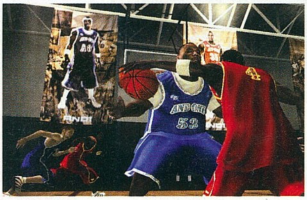
INFO

KIADÓ	UBISOFT
FEJLESZTŐ	BLACK OPS
MULTIPLAYER	4 JÁTÉKOS
ONLINE	2 JÁTÉKOS

írta: NightBagoly

AND1 STREETBALL





Engem soha, senki nem vesz komolyan. Mondtam Infidelnek, hogy a közelmúltban már sikerült megkínoznia a különböző, gyengébbnél gyengébb játékokkal, szinte már láttam is a szemében a megértés szikráját, és erre TESSÉK: itt van a kezemben az And1 Streetball. Olyan érzésem van, mintha a pokolban lennék, és holmi golyó görgetése helyett a streetball játékok folyamatos nyúzása lenne az én büntetésem.

A címből nem nehéz kitalálni: ez egy streetball játék. Nem kell túlbonyolítani az elvárásokat, elég, ha a labda pattog, ha van pár játékmód, és az embert nem kerülgeti a hányinger, ha lecsüccsen elé. Hát, örömmel jelentem, háromból nulla elvárással tudtak alapszinten megbirkózni a srácok. Először is, grafikailag a játék lenyűgöző. Ki hitte volna, hogy ilyen retró-külsővel találhatjuk magunkat szemben a huszonegyedik században? A PS1-em vinnyogva dörömbölt a szekrény mélyéről, hogy ez neki való feladat, azután, miután kiengedtem, és alaposan szemügyre vette, röhögve adta át a stafétát a jó öreg SNES-nek, aki duzzogva bár, de bevállalta a dolgot. Neki sem volt nehéz feladata, de az ő kvalitásai tökéletesen elégségesek lennének az And1 Streetballal szemben. Ez a program egy lézersugárral olvasható tragédia.

A játékosok, akik jelenlétükkel megpróbálják emelni az este fényét, úgy néznek ki, mintha a deli kóderek úgy döntöttek volna, gebékkel hajtott szekérversenyt terveznek, de a kiadó félúton – az állatok bedigitalizálása után – közölte, legyen inkább mégis kosárlabda. A mozgásuk nagyon laza – időnként ugyanis a szó szoros értelmében szétesnek a srácok, egy-egy testrészük egy komolyabb csel után megpihen a pályán, míg a többi – próbálva a kereknek jóindulattal sem nevezhető labdával egyensúlyozni – tovább folytatja az akciót, hogy egy heves töltés után minden olyan legyen... nos, nem jó, de pont olyan, ahogy megcsinálták. Ehhez jön még a tragikusnak nevezhető zenei aláfestés, komolyan, jobban jártak volna ehelyett a borzalom helyett a lakodalmas rockkal, az simán feldobta volna ezt a játékot, ha másért nem, azért, mert egzotikus.

Áh, kár szót vesztegetni az And1 Streetball-ra. Most mondanám, hogy kis ráfordítással ebből akár egy átlag alatti utcai kosárlabda is lehetett volna, de hazudnék, mert nincs az univerzumban az az energia, ami ebből élvezhető, vagy csak elviselhető cuccot kreál. A rajongók, a laikusok, az unatkozók és az időmilliomosok is kerüljék el, jó messzire. Én pedig szerzek még pár embert a szerkesztőségből, elviszem a DVD-t oda, ahol fogant, és belevetem a tűzkatlanba, nehogy másokra is ki tudja fejteni káros hatását, vagy az emberiség egy rossz pillanatában világuralomra törjön, és elpusztítson minden értelmes életet a világegyetemben.

PLAY! INFO
Az EA is hamarosan jelentkezik streetballos sorozatának egy új részével, az NBA Street vol 4 várhatóan jövő tavasszal fog megjelenni, még pedig PS3-ra és PSP-re is.

Ha nem hagyod abba, térdenharaplak!

És még azt mondják a kosárlabda férfias sport...

PLAY!

GRAFIKA	05	Nem, nem, ennyi nem elég 2006-ban
HANG	06	Szörnyű, de még mindig ez a legjobb benne
JÁTSZHATÓSÁG	04	Sajnos még ilyen téren is szörnyű lett
ÉLETTARTAM	03	Miután játszhatatlan, nem leszel vele sokat

ÖSSZEGZÉS: Rémálom a Gettó utcában, ezúttal Freddy helyett kosárlabdásokkal, akikről a grafikusok szeretnék elhihetni, hogy ők laza játékosok. Nincs ember, aki ezzel a cuccal jól tud szórakozni, aki pedig mégis, az nagyon fáradt, vagy nagyon (NAGYON!) rajong a kosárlabdáért.

40%

Sensible SOCCER

INFO

KIADÓ CODEMASTERS
FEJLESZTŐ KÜLSŐ
MULTIPLAYER 4 JÁTÉKOS
ONLINE NINCS

irta: Snake

A számítógépes játékok hőskorában, a C64-es idők utáni amigás időkben megjelent egy focijáték, ami nem kívánt mást, mint szórakoztatni a játékost. A tündéri grafikával, a felülnézeti kép ellenére nagyszerű animációkkal tarkított Sensible Soccer mindenki kedvence volt, így nem véletlen, hogy a magamfajta 30 feletti gamer tűkön ülve várta a legenda feltámadását. Sajnos, ez nem sikerült igazán jól, így aztán az év egyik nagy csalódása lett a program…

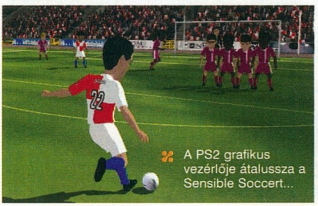
EZ MA MÁR ÉDES KEVÉS

A Sensible Soccer 2006 alkotói sajnos nem tettek mást, mint a újraélesztették a több mint tízéves program játékmenetét. A különbség mindössze annyi, hogy az egykoron nagyszerű, kétdimenziós figurákra, azaz sprite-okra alapuló képi világot baltával faragott, stílustalan cel-shadinges technikára váltották fel. Ezzel önmagában semmi baj nem lenne – azonban az, hogy a látvány elképesztően csúnya, az már komoly gond, és még akkor is az lenne, ha legalább a a játékmenet megfelelne a kor elvárásainak. A Sensible Soccer azonban minden elemében a '80-as évek végét idézi. Írd és mondd, a játékosok mindössze passzolni, rúgni és sprintelni tudnak. Ezeket a jellemzőket ma már egy PDA-ra vagy mobiltelefonra készített focis játék is tudja, sőt a legtöbb esetben ennél jóval többre is képesek – és a békesség kedvéért most a PSP-s, azaz kézikonzolos Pro Evóval nem is kezdem hasonlítani! A Sensible Soccer 2006-nak azonban csak erre futja. Igaz, ami igaz, a játékot kipróbálva sok kellemes pillanatnak lehetünk szemtanúi. Még azt is megkockáztatom, hogy néha élvezni is fogjuk a programot, abban azonban biztos vagyok, hogy tíz perc játék után mindenki kiveszi a lemezt a gépéből, és valószínűleg legfeljebb egy italozós baráti bulin veszi elő legközelebb.

KICSIKNEK BEJÖHET

Merthogy multiban egész szórakoztató tud lenni a játék, főleg, ha előtte eltompítottuk magunkat annyira, hogy ennél több dologra már nem is lennénk képesek. Ezenkívül azonban leginkább a 12-14 év alatti korosztály számára okozhat örömet a játék, bár tudva azt, hogy egy, ma már olcsón kapható (az új "Sensi" is csökkentett áron került forgalomba) két-három évvel ezelőtti FIFA sokkal szebb, sokkal többet tud, és alacsony nehézségi szinten még csak több kihívást sem nyújt, nem vagyok biztos benne, hogy a kicsik a hatalmas fejű játékosokat felvonultató Sensire tennék le a voksukat.

Egy próbát azonban megérhet, de csak akkor, hogy ha 2006-os elvárásaidat kicsit csökkented. A játékba integrált labdafizika kitűnő, a játszhatóság rövid távon szórakoztató, a pergő játékmenet pedig teljesen más élményt biztosít, mint mondjuk egy taktikus Pro Evo-meccs. Sajnos, a Sensi a játékelemek gyengeségei és a csúnya grafika mellett még a licencelt játékos- és csapatneveket és kénytelen volt nélkülözni, így nem elég, hogy a lufifejű játékosok ábrázata nyomokban sem emlékeztet a sztárokra, még azok helyesen írt nevéről is le kell mondanunk. Az is igaz persze, hogy a jogdíjak megvásárlása minden bizonnyal legalább harmincszor többe került volna, mint a játék fejlesztésének összköltsége, így ezért az apróságért végül nem marasztaljuk el a fejlesztőket (a kiadót azonban igen). Legalább az eredeti, amigás verziót mellékelték volna…



A PS2 grafikus vezérlője átalussza a Sensible Soccert...

PLAY!		
GRAFIKA	05	Nézzetek a képekre, nem kommentálunk
HANG	02	Nincs kommentár, nincs zene, nincs semmi
JÁTSZHATÓSÁG	06	Túlzottan is egyszerű...
ÉLETTARTAM	05	Esetleg multizni jó lesz...

ÖSSZEGZÉS: A legenda újjászületett, ez letagadhatatlan tény... mint ahogy az is, hogy ennek az eseménynek azok sem fognak önfeledten örülni, akik anno imádták az alapművet és képesek voltak hónapokat játszani vele! Kár érte, ilyen formában ez felesleges...

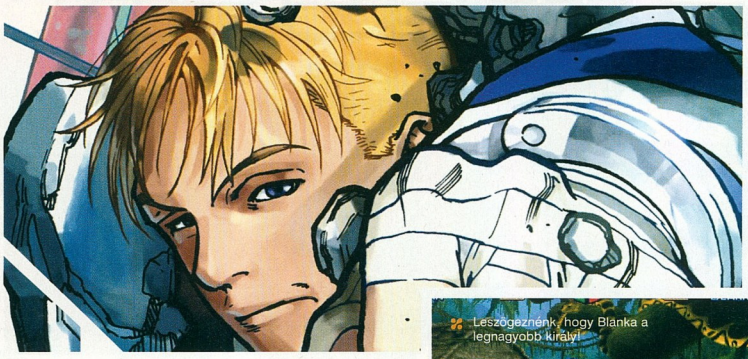
57%

STREET FIGHTER Alpha Anthology

INFO

KIADÓ CAPCOM
FEJLESZTŐ CAPCOM
MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS
ONLINE NINCS

írta: Koenma



Leszögezzük, hogy Blanka a legnagyobb király!

Remélhetőleg nagyon kevesen vannak, akik számára a Street Fighter név ismeretlenül cseng. A Capcom időtlen klasszikusa immáron több mint 15 éve él a játékosok köztudatában, mint minden idők egyik legjobb verekedős játéksorozata. Számos inkarnációt élt meg, és milliónyi platformot járt be a hosszú idő alatt, olyannyira, hogy ez a gyűjteményes kiadás is csak egy apró szeletét fogja át a teljes képnek.

ÖSSZNÉPI HIRIG

Az Alpha alcímmel ellátott részek a fő Street Fighter történet vonalához viszonyítva előzményként helyezkednek el a kronológiai sorban. A kiadás magában foglalja az Alpha, Alpha 2, Alpha 2 Gold, Alpha 3 részeket, valamint extraként a korongon helyett kapott még az aranyos Super Gem Fighter Mini Mix is.

Az Alpha sorozat számos jelentős dologban tér el a többi Street Fighter résztől, például a Capcom más verekedős játékaiból is meghívtak szereplőket, például a DarkStalkers és a Final Fight játékokból. A karakterek ábrázolása sokkal mangásabb beütésű, bevezetésre kerültek a Szuper Speciális támadások, illetve hosszú kombók kivitelezésének a lehetőségei.

A három fő Alpha rész alapjaiban nem sokban tér el egymástól, leginkább csak a harcosok történeteit finomították, a karakterek egymáshoz viszonyított egyensúlyát csiszolták egyre tökéletesebbé, s természetesen az egyre több választható karakter és helyszín volt a lényeges újítás, a grafikai evolúcióról nem is beszélve. A rajongók a mai napig nem tudnak megállapodni benne, hogy az Alpha 2 Gold, vagy az Alpha 3 a legjobb része-e a sorozatnak.

NEM CSAK GYŰJTŐKNEK!

A fejlesztők majdnem minden téren kitettek magukért, hogy egy tökéletes gyűjtemény részesei lehessünk. Azért csak majdnem, mert már már megszoktuk az ilyen kiadásoknál, hogy a felsoroltatott játékok mellett extraként képek, hogyan készült filmecskék lapulnak, melyeken el tud csámcsogni az ember, főleg, ha rajongó. Sajnos, ezek innen teljes mértékben hiányoznak – nem égető probléma ez, de azért nem örülünk...

Ezzel véget is ért a negatívumok „listája", hiszen a konverziók egytől egyig tökéletesek, ráadásul a játék csak a nekünk kedves részt kiválasztásakor tölt. Nem említettem még az ezerféle opciót, melyek közül válogathatunk, s így tényleg kénytünk-kedvünk szerint állíthatunk be gyakorlatilag mindent. Az akció soha egy pillanatra nem lassul be, semmilyen grafikai vagy hangzásbeli gikszert nem lehet tapasztalni.

A Street Fighter nálunk mindmáig a konzolos összejövetelek egyik aktív szereplője, és egy ilyen gyűjtemény csak tovább tüzeli a játékosokat, úgyhogy mindenkinek csak ajánlani tudom, aki sokat játszik haverokkal – meg egyáltalán mindenkinek, aki szeretné a videójáték-történelem néhány fontos állomását birtokolni.

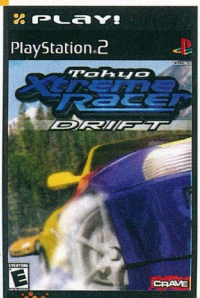
PLAY!

GRAFIKA	06	Olyan, amilyen a játékteremben volt
HANG	06	A régi dallamok, nem túl jó minőségben
JÁTSZHATÓSÁG	08	Tökéletes egyensúly a karakterek között
ÉLETTARTAM	10	Végtelen ideig lehet szórakozni vele

ÖSSZEGZÉS: Reméljük a Capcom a többi Street Fighter mellékágat is ki fogja adni hasonló köntösben. Tulajdonképpen egy teljesértékű összeállítás, semmi nem hiányzik belőle; legfeljebb az extrák után sírhatunk egy kicsit. Shoryuken!

81%

TOKYO XTREME Racer Drift



INFO

KIADÓ	CRAVE
FEJLESZTŐ	GENKI
MULTIPLAYER	2 JÁTÉKOS
ONLINE	NINCS

írta: Koenma

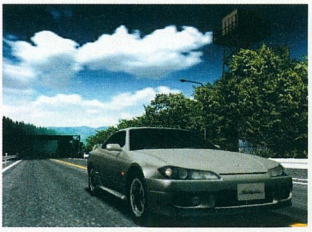
Ujabb résszel jelentkezik a Genki már milliónyi részt megért versenyzős sorozata, a Tokyo Xtreme Racer – pedig bár ne tette volna.... A Japánban meglehetősen népszerű játék legújabb része a Drift alcímmel lett ellátva, utalva ezzel arra, hogy itt bizony a csúsztatásokon, a vad kanyarvételeken van a hangsúly – kihasználva talán a harmadik Fast & Furious film keltette farolási divatot. Elhagyták az unalmas, sötét, egysíkú és kihalt autópályákat is, melyek az eddigi részek legfőbb helyszínei voltak, és ehelyett vidékies, vagy legalábbis nem feltétlenül belvárosi utakat koptatva kell ellenfélre lelnünk s levillognunk, jelezve szándékunkat egy kis versengésre, festékcserére, gumikoptatásra.

HEGYI EMBEREK

Az autópályát tehát felváltották az elhagyott, szerpentines-kanyargós utak, ellenfeleink pedig éjjelente a parkolókban, illetve pihenőhelyeken várakoznak a megfelelő kihívóra, azaz szerény személyünkre. A versenyjátékokból megszokott instant versenyek, illetve az óra elleni küzdelem megtalálható itt is, de természetesen a karrier-mód jelenti a játék sava-borsát. Autókat vehetünk és adhatunk el, tuningolhatjuk őket, módosíthatunk a beállításokon, és tesztelhetjük kreációnkat... Lehetőségeinket a játék két részre osztja: nappal különféle extra küldetéseket, kisebb feladatokat teljesítve szerezhetünk pénzt az autónk fejlesztésére, olvashatjuk garázsunkban az üzeneteket amiket kapunk, míg éjszaka nyílnak meg a nagymenők elleni igazán durva versenyek.

HIBA A HEGYEN

Eddig minden rendben is volna, de a játékban a farolás tulajdonképpen szinte értelmetlen dolog. Ugyan ha csúsztatjuk bika versenygépünk farát a kanyarokban, pontokkal jutalmaz minket a program, ám mindez csak akkor ér pontot, ha kifejezetten a driftelésre menő versenyszámban veszünk részt, máskor abszolút semmi értelme nincs! A csúsztatás, gumisivítás előcsalogatása



a klasszikus kézifékes manőverrel történik, de inkább szenvedés az egész mintsem lelkes kurjatgatásra késztető hangulat- és látványelem. Nem is értem miért erőltették ennyire ezt a dolgot, az egész el van csapva – főleg azért meglepő ez az igénytelenség, mert ugye a borítón hatalmas betűkkel harangozzák be, hogy ez a játék központi eleme.

A vezetés élményét is jobban átérezhettük már más programokban, a téren egyszerűen ez a sorozat még csak megközelíteni sem tudja mondjuk a GT-szériát. A kocsik sem túl pofásak, ráadásul a tizenötödik „majdnem-ugyanúgy-néz-ki-pálya" után is már a hangulatunk is a mélyponton lesz – nem is beszélve arról, hogy a versenyek üresek, monotonok, és unalmasak. Az autók motorhangjai viszont meglehetősen jól adják vissza az életben tapasztaltakat, mikor például egy Alfa 147-essel mentem, csukott szemmel is megmondtam volna hogy az olasz benzines zúg a motorháztető alatt. Ha valaki autós őrült, akinek mindegy, csak benzingőz áradjon egy programból, talán el tud

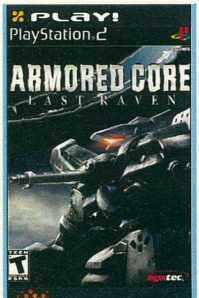
szórakozni a programmal – de arra senki ne számítson, hogy ez a program bármilyen téren is a legjobbak között van.

PLAY!

GRAFIKA	05	Négy éve még talán-talán elment volna
HANG	07	Az autók hangja egész élethű lett
JÁTSZHATÓSÁG	04	Unalom, ismétlődés, unalom, ismétlődés
ÉLETTARTAM	05	Nem lesz türelmed hozzá, az biztos!

ÖSSZEGZÉS: Ez a széria mindig is egy fekete bárány volt nyugaton: egyszerűen senki nem érti, hogy a Genki miként tud eladni százezerszám ilyen unalmas, kevés opciót adó és csunya autószimulátorokat Japánban. A kérdésre továbbra sincs válasz, a Drifted még kerülj'étek el!

45%



INFO

KIADÓ AGATEC
FEJLESZTŐ FROM SOFTWARE
MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS
ONLINE 4 JÁTÉKOS

írta: NightBagoly

Armored Core: Last RAVEN

Néha, amikor sokadszorra kapom meg a hipermodern játékcsodákat, elmerengek, milyen jó volna – csak néha – egy olyan cucc, amely a régi idők legszebb emlékeit idézi fel. Tudjátok: ostoba, agykikapcsoló lövöldözős játék, amelyben feladatunk, hogy adott idő alatt minél több idegent/gépet/ki-tudja-micsodát irtsunk ki, bármiféle komolyabb gondolkodás, vagy taktikázás nélkül, kizárólag a kikapcsolódásra ráhangolódva. Azonban én is olyan vagyok, mint az öreglány, aki melegben a hi-

degért kesereg, hidegben pedig a nyarat várja citerázva: amikor egyszer csak szembe jön velem a „vágyálmom", rádöbbenek, hogy bár remekül tudok szórakozni, ez a program amúgy semmire sem elég. Az Armored Core család legújabb tagja, a Last Raven ugyanis pont olyan, amilyet egy megfáradt nap után az ember várhat: egy végtelenül buta reflexjáték, amelynek főszereplője a tűzgomb, minden más pusztán másodlagos.

Amikor elindítjuk a programot, és szemben találjuk magunkat a technikailag kissé elmaradott, de hangulatában földbedöngölő intróval, azonnal megkapjuk az alaphangulatot, itt bizony nem a világegyetem nagy kérdéseit fogják megbeszélni a főszereplők, senkiről nem derül ki, kinek a klónja, vagy édesapja. Ezek az előre lerenderelt modellek bizony előbb robbantanak, aztán lövöldöznek, és, ha történetesen maradt még valami belőlünk, azt beolvasztják – kérdezni azonban nem fognak. Soha. Azonnal megrázzuk magunkat, és várjuk a csodát az indítás után: ám mennyei megnyilatkoztatás helyett egyből csúnya grafikával találjuk magunkat szemben.

Nem találtunk olyan képet, melyen jól néz ki a játék...

Feladatunk egy óriási – és a küldetések jutalmaként járó pénzből bizony tápolható – robot belsejébe pattanni, és megindulni a világ ellen. Amikor betöltjük az első pályát, rádöbbenhetünk, hogy a játékmenet eleinte abból áll, hogy megyünk, repülünk, futunk és lövöldözünk. Ám, ahogy egyre több és több extrát építünk bele a gépünkbe, ahogy egyre jobban megszeretjük a robotunkat, úgy döbbenünk rá, az első találkozás volt az igazi: ez a program ugyanis tényleg csak annyi, amennyit az első pályán le tudtunk szűrni. Nincsenek kalandelemek, megfejtendő fejtörők, vagy változatos játékmenet, van viszont sok-sok ellenfél, hatalmas pályák és gigantikus mészárlások.

Korábban már említettem, hogy a grafika csúnya, és ez bizony tényleg így van: robotunk kinézete még csak-csak, de a pályán mozgó ellenfelek és barátok bizony nemegyszer a régi szép PS1-es időkbe mutatnak vissza. Cserébe viszont a készítők legalább olyan stabil motort hoztak össze, amelyik a ránk törő gaz hordáktól sem lassul be. Az egyetlen jó pont a megjelenítésben a táj; hatalmas, néha percekig berepülhető, végtelenbe vesző környezet várja, hogy a közepébe trappoljunk, és szétlőjük azt. Üröm az örömben, hogy bár tényleg addig nézhetünk, amíg a szem ellát, ha netalántán letérnénk a készítők által erőltetett harctérről, a küldetés véget ér. A nehézkes irányítás és a csiszolatlan apróságok azonban egy dologban mégis feledhetővé válnak, a játékban ugyanis jó hangulat uralkodik, olyannyira, hogy a hozzám hasonló szörösszívű teszterek is ajánlani merik a kis ész nélküli pusztításra vágyó olvasóknak.

PLAY!

GRAFIKA	04	Az idei felhozatal egyik mélypontja
HANG	03	Zenének csúfolt prüntyögés mindenütt
JÁTSZHATÓSÁG	07	Mész és lősz, robbansz vagy robbantanak
ÉLETTARTAM	07	Tápolni sokáig lehet, az igaz; csak minek?

ÖSSZEGZÉS: Sajnos közel sem olyan jó, mint vártuk, és közel sem olyan jó, mint a széria egyes korábbi részei. Szóval, a nyári programínségben (amit egyelőre egyébként nem érzékelünk) mondjuk elmegy, de világmegváltást vagy ujjongós elvezetet semmiképpen ne várjunk tőle.

69%

JOHNNY DEPP
ORLANDO BLOOM
KEIRA KNIGHTLEY
A KARIB-TENGER KALÓZAI
HOLTAK KINCSE
Szinkronizált változatban!
JÚLIUS 20-TŐL A MOZIKBAN!
WALT DISNEY PICTURES PRESENTS IN ASSOCIATION WITH JERRY BRUCKHEIMER FILMS JOHNNY DEPP ORLANDO BLOOM KEIRA KNIGHTLEY PIRATES OF THE CARIBBEAN: DEAD MAN'S CHEST
A GORE VERBINSKI FILM STELLAN SKARSGÅRD BILL NIGHY JACK DAVENPORT KEVIN R. MCNALLY AND JONATHAN PRICE
PRODUCTION DESIGNER PAUL SHEPHERD PHOTOGRAPHY DARIUSZ WOLSKI ASC
INDUSTRIAL LIGHT & MAGIC PENNY ROSE CRAIG WOOD STEPHEN RIVKIN ACE RICK HEINRICHS DARIUSZ WOLSKI ASC
MIKE STENSON CHAD OMAN BRUCE HENDRICKS ERIC McLEOD JERRY BRUCKHEIMER TED ELLIOTT & TERRY ROSSIO AND STUART BEATTIE AND JAY WOLPERT
WALT DISNEY'S PIRATES OF THE CARIBBEAN TED ELLIOTT & TERRY ROSSIO GORE VERBINSKI
pirates.movies.com
BA
Besorolás alatt
PESTEST
RTL KLUB

Heavenly Sword interjú

Az E3 eszelős forgatagában minden játéknak nehéz dolga van, amikor el akarja varázsolni az elcsigázott újságírót, akinek aznap még 17 interjúja és 47 prezentációja lesz. A Heavenly Sword azonban sikeres volt ilyen téren, minden nap viszszaverekedtük magunkat a kontrollerekhez, és Snake-kel felváltva intéztük el a minket gúnyoló banditákat, hogy a végén egy minden addiginál látványosabb ugrálás után a főnököt is kettészelhessük. Az utolsó napon nem a szokásos Sony egyenruhás lányka álldogált a gép mellett, hanem egy Ninja Theory pólós fickó, aki, mint később kiderült, a játék egyik programozója volt. Természetesen azonnal kifaggattuk, úgy a PS3-ról, mint a cégről vagy éppen a játékról. Azóta is szégyelljük magunkat, hogy teljes nevét nem sikerült megjegyeznünk – ismeretlen családból származó Mark, köszönjük az interjút!

PLAY! Hello, hogyhogy most te mutatod be a játékot?

Mark: Egyszerűen rám került a sor, szerencsére csak néhány órát kell itt eltölteni. Tudod, nekünk, szerencsétlen fejlesztőknek nem feltétlenül olyan paradicsomi hely az E3, mint nektek – ha valaki igen balszerencsés, mind a három napot azzal töltheti, hogy üvöltő hangszórók között meséli el kétezerszer ugyanazt egy csomó ismeretlennek. Szerencsére mi most elég sokan vagyunk itt, no meg a Sony is biztosít embereket – láttad milyen jó nők voltak itt tegnap? –, úgyhogy most egész kellemes a dolgom.

PLAY! Hogyan jött az ötlet, hogy elkészítsétek a leglátványosabb PS3-as startjátékot?

Mark: [Nevet] Azt hiszem, ilyen ötlet sokak fejében megfordult – mi egyébként sajnos kudarcot vallottunk. No, nem a látványossággal, mert azzal senkinek nincs panasza. A gép startjáról viszont biztosan lemaradunk, csak 2007 elején, tavaszán fog megjelenni a program.

PLAY! Mi jött közbe?

Mark: Semmi különös, bárki bármit is mondott, a Heavenly Sword mindig is egy 2007-re tervezett játék volt. Persze még ez is csak néhány hónapnyira van a startól, tehát bőven az elsők között leszünk. Egyébként nem biztos, hogy ez olyan baj, tavaszra remélhetőleg már nem lesz – annyira – hiánycikk a PS3, és az emberek már kijátszották a géphez megvett játékokat. Aztán jövünk mi, bumm, mindenkit lenyűgözünk! [Nevet]

PLAY! Ha jól tudjuk, a fejlesztés 2004-ben kezdődött, már akkor is PS3-ban gondolkodtatok?

Mark: Az ötlet a cég néhány kulcsemberében már korábban is felvetődött, de csak ilyen koncepciós szinten. Tudod, „kellene csinálni egy baromi jó, egészen filmszerű akciójátékot" – semmi konkrét. Aztán az Argonaut megszűnt, mindenki átment a Just Add Monstershez, akik már a nextgen technológiával kísérleteztek. Ezzel egy időben a céget átnevezték Ninja Theoryra (a cég hivatalos mottója: A nindzsák jobbá teszik a játékokat!), és pár hónap alatt összejött a sztori alapja, megrajzolták Narikót, és megkezdődött a játékmenet kidolgozása (engem is ebben az időben vettek fel). Eleinte PC-n dolgoztunk, hiszen akkor még nem létezett se PS3, se Xbox 360, márpedig mi tudtuk, hogy ezek közül az egyik lesz az otthonunk – más gépen egyszerűen elképzelhetetlen lenne ez a játék.

PLAY! Hogyhogy végül a Sony mellett döntöttetek?

Mark: Készítettünk egy rövid, de irányítható demót, ami ugyan közel sem nézett így ki, viszont bátran mondhatom, hogy mindennél jobban nézett ki 2004-ben. Ezzel elmentünk a Sonyhoz és a Microsofthoz, gondolva, hogy a legjobb az lenne, ha valamelyik konzolgyártó haraphatna rá – a következő kör a többi nagy ki-

adó lett volna, de szerencsére erre nem volt szükség, mert a Sonytól megkaptuk álmaink szerződését. Azóta mindannyian hatalmas mosollyal az arcunkon mászkálunk. Azt azért írd le, mert az előző beszélgetéseink alapján sokan tévedésben vannak ezen a téren, hogy a Ninja Theory egy független cég, és bár imádjuk a Sonyt, nem vásároltak fel minket.

PLAY! Oké, beszéljünk kicsit a PlayStation 3-ról! Mit tudsz mondani róla te, aki tényleg több mint egy éve dolgozol vele?

Mark: Hát ez azért túlzás, sokáig nem volt fejlesztői gépünk, így a játék alapjait még PC-n kellett megtervezni, arra támaszkodva, amit a Sony technikai csapata mondott. Ma már persze sokkal jobb a helyzet, és minden még jobb lesz egy hónap múlva, akkor kapjuk meg a végleges fejlesztői gépeket. Az első developer kitek még hatalmas, kis túlzással szobányi ládák voltak, melyek azon túl, hogy egy repülő hangján szóltak, nem sok mindenre voltak képesek. Aztán jöttek az egyre újabb verziók, mindegyik jóval többet tudott, mint az előző, úgyhogy nem panaszkodunk.

PLAY! A hét processzormagból, SPU-ból álló Cell tényleg olyan erős, mint ahogy a Sony állítja?

Mark: Hát pontosan nem tudom, hogy a sajtóközlemények mit mondanak, de tény, hogy hihetetlenül erős a Cell. A hét SPU megadja a lehetőséget, hogy az adott játék számára legfontosabb dolgokat egy-egy speciális központra bízzuk. Korábban ugye úgy zajlott a gép munkája, hogy kiszámolta a grafikát, aztán mit-tudom-én, az árnyékokat, a mesterséges intelligenciát, a fizikát, és a végén mindezt kirajzolta. Ha bármelyik lépcsőben gond akadt – mert mondjuk túl sok lett az információ –, akkor láttál szaggatást. Ezért aztán mindent úgy kellett belőni, hogy ne okozzon problémát – például kevesebb karaktert használhattunk, vagy azok kidolgozottsága lett jelentősen kisebb. Az SPU-k, bár természetesen ezeknek is van határuk, ezen a problémán segítenek, mert ami kiemelten fontos a játék számára, azt biztonságban tudhatjuk, és azzal kapcsolatban nem kell kompromisszumot kötni.

PLAY! info

Az interjú óta a Sony és a Ninja Theory is megerősítette, hogy várhatók további részek, egész konkrétan egy trilógiában gondolkodnak a fejlesztők.

PLAY! Tudnál példát említeni, hogy ti mire különítettetek el SPU-kat?

Mark: Ott van például Nariko haja – a haj pedig kényes kérdés minden játékban. Elképesztő számolási kapacitás kell hozzá, hogy a hajat, a szőrt élethűen lehessen ábrázolni. Még belegondolni is szörnyű, hogy mondjuk a Pixar mennyit szenvedhet egy szőrös karakterrel, amíg a bunda úgy viselkedik, ahogy kell neki. Nariko haja persze nem szálanként, hanem tincsenként van lemodellezve, de így is sokat kellett dolgozni vele, elvégre kétméteres vérvörös csíkot húz maga után. Ezért aztán az egyik SPU – nem kizárólagosan ugyan – erre van ráállítva. Ez talán hülyeségnek tűnhet, de a karakter egyik legfontosabb jellemzője a haja, erről azonnal felismered, így aztán mindenképpen meg kellett lépnünk ezt. Egy másik példa lehet a csapatban dolgozó mesterséges intelligenciák esete. Azon túl, hogy együttműködnek, taktikáznak, a háttérben köztük mindenféle viszonyokat, mesterséges érzelmeket állítottunk fel. Vannak köztük barátok, testvérek, van, aki egy társa fegyverét akarja, és még olyan is, aki gyűlöli a másikat. Harc közben ezeket észrevehettük is, hiszen ellenfeleink folyamatosan kommentálják az eseményeket, és ennek a Chatterbox nevű rendszernek a következtében meglepő jeleneteket fogsz majd látni: ha megölsz valakit, a testvére rád ront, a haragosa megtapossa a hullát, az irigye azonnal kiveszi a halott kezei közül a fegyvert. Ennek a rendszernek, no meg a harci intelligenciának is sok lóerő kell, e mögött is egy külön SPU dolgozik.

PLAY! Az új kontrollerhez mit szólsz? Esetleg az online lehetőségeket tudnád kommentálni?

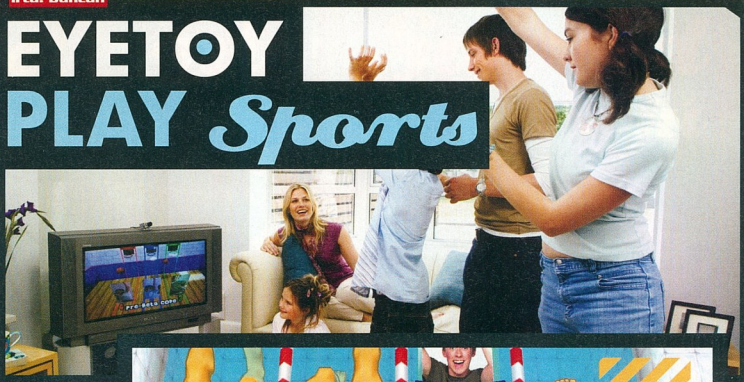
Mark: Huh, nehéz kérdések! [Nevet] A mozgásérzékelős kontroller nekünk is újdonság volt, de amennyire tudom, csak a Warhawk-csapat volt beavatva. Nem is tudom, hogy mi hogyan tudnánk használni – talán az elhajított tárgyak irányításánál. De ezt nehogy leírd, csak elmerengtem, ez nem hivatalos infó! [Nevet] Ami az online-t illeti, szintén csak ezt tudom mondani, egyelőre senki nem ismeri a részleteket, mi pedig nem egy multiplayer játék vagyunk, úgyhogy nem is ártjuk bele magunkat ebbe. Talán majd a következő részben…

PLAY! Nocsak, lesz következő rész?

Mark: Affene! [Nevet] Nézd, nincs semmi eldöntve, de ha a játék olyan sikeres lesz, mint ahogy várjuk, olyan, mint amilyen a fogadtatása itt, az E3-on, akkor nyilván nem lesz meglepő egy esetleges folytatás. Persze, még nem dolgozunk rajta, most jön közel egy év igen durva munka, előbb ezt a fejezetet kell lezárnunk. Aztán ki tudja – én csak egy programozó vagyok! [Nevet]

írta: Duncan

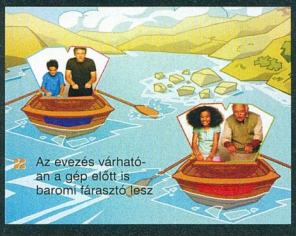
EYETOY PLAY Sports



INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SONY LONDON
MULTIPLAYER 8 JÁTÉKOS
ONLINE NINCS

Az EyeToy Play sorozat története egyenlő magának az EyeToy-nak, vagyis a PlayStation 2-höz megalkotott különleges USB kamerának a történetével. 2003-as megjelenésekor ugyanis az első olyan játék volt, amelyet kifejezetten ehhez az eszközhöz készítettek el, vagyis állítottak össze 12 apró, ám annál szórakoztatóbb minijátékból. Azóta két folytatás érkezett, és az idei év végén számíthatunk a széria negyedik, egyedi koncepciót kapott epizódjára is. A fejlesztő persze nem változott, vagyis továbbra is a Sony angol főhadiszállásán dolgoznak rajta, ugyanúgy, ahogy az összes többi, az anyacégtől érkező kamerás játék esetében. Így aztán tapasztalatban nem lesz hiány, ráadásul a fejlesztők a korábbi kritikákból is sokat tanultak, és ez meg is látszik a Sports-on, ez sokkal barátibbnak, teljesebb csomagnak tűnik, mint a korábbi részek!



Az evezés várhatóan a gép előtt is baromi fárasztó lesz

MIBEN LESZ MÁS?

Alapjaiban persze nem lesz más a Sports: továbbra is gesztusainkkal, mozgásunkkal kell viszonylag rövid, cseppet sem epikus méretű játékokban részt vennünk. Ezúttal nem aprózták el a dolgot, és egy-két tucat feladat helyett pontosan 101 vetélkedő kapott helyet a programban, mindegyik cirka egy percnyi szórakozást nyújtva. Ahogy az a címből is sejthető, a hangsúly a sportoláson lesz, és szinte minden, de tényleg minden sportág szerepel majd benne. Bármi, amiben labda van, téli sportnak számít, amerikai specialitás, netán tenisz, íjászat, szumó, motorsport, vagy éppen zabálási verseny (!), az itt szerepelni fog. Egyedül küzdve természetesen mindenhol a minél magasabb pontszámért fogunk harcolni – ráadásul egy sztorit is végigkövethetünk, bár ez várakozásaink szerint nem éri majd el a Háború és béke terjedelmét, kidolgozottságát (viszont várhatóan mókásabb lesz, és az sem piskóta)…

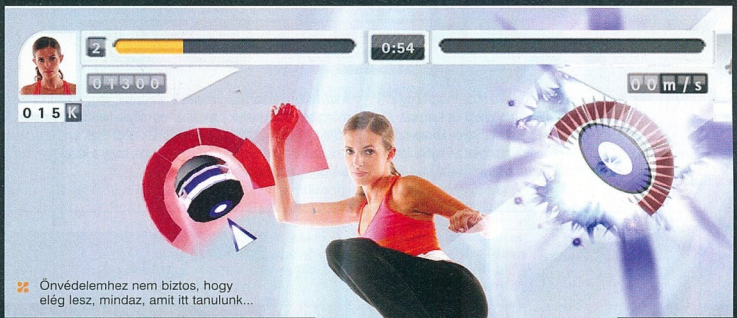
EGYEDÜL NEM MEGY

Természetesen ezúttal is a multin lesz a lényeg, minden versenyszámban megmérkőzhetünk barátaink ellen, mégpedig hol két, hol négy, néhol pedig nyolc játékos főszereplésével zajlanak majd a küzdelmek. Hol együtt kell működni, hol mindenki mindenki ellen fog dolgozni, de természetesen csapatjátékra is bőven lesz példa. A megjelenés 2006 végén lesz, így pompás karácsonyi ajándék válhat a Sports-ból, ezzel még talán a tohonyább játékosok is rávehetjük egy kis mozgásra!

Európai divat

Bár az EyeToy első pillantásra akár japán találmánynak is tűnhet, ez mégis európai project. Olyannyira, hogy a Sony vezetősége nem bízott benne, hogy máshol is sikert arathat, így Amerikában cirka kétéves késésben vannak a játékok, Japánban pedig nem is a Sony forgalmazza azokat. Nálunk viszont tarol a kamera, eddig ötmillió darabot értékesítettek, és jó eséllyel még ennél is több erre épülő játékot. A PS3-nál persze a jó eladások már megmutatkoznak, a Sony minden területen egyformán fogja nyomni az EyeToyt, és ha arra olyan játékok fognak érkezni, mint az előző számunkban bemutatott Eye of Judgement, mi ennek nagyon örülünk...

EYETOY: Kinetic Combat



Önvédelemhez nem biztos, hogy elég lesz, mindaz, amit itt tanulunk...

Kevés rettegettebb ellensége van a kövérségnek, mint egy PlayStation 2, felszerelkezve egy, a tv tetejére helyezett EyeToy-jal. Zsírpárnáink egy ilyen összeállítástól jobban beparáznak, mint bármilyen diétás müzliszelettől, mert ha ez a kombó összeáll, akkor mozogni kell, nincs mese. Ezt a hipotézist fejelte meg a Sony tavaly ősszel, amikor piacra dobta az EyeToy: Kinetic-et, mely amolyan személyi edzőként funkcionálva, sok-sok szórakoztató (és fárasztó) feladattal bírta mozgásra a játékosokat. A képernyőn ugráló labdákat és színes paneleket kellett a levegőben hadonászva ütni-rúgni, miközben a kilók észrevétlenül váltak semmivé.

A Sonynál nemrég úgy döntöttek, hogy mindezt ötvözik a Kung-fu mozgáskultúrájával, s bár a konkrét eredmény csak ősszel lesz ismert, annyit már most tudni, hogy a Kinetic Combat néven érkező játékba több mint kétszáz, pontosan megtanulható ütést, rúgást integrálnak majd. Ezeket profi edzők segítségével sajátíthatjuk el, és miután megtettük, izgalmasnak ígérkező feladatokkal tesztelhetjük tudásunkat, sőt virtuális ellenségekkel vívhatunk izzasztó összecsapásokat. Lesz egy elég komolynak ígérkező, 16 hetes kiképző mód is, mely a technikai repertoár bővítésén kívül fizikai erőnket és állóképességünket igyekszik karban tartani. Ízelítőt kapunk a sárkány, a tigris, az imádkozó sáska és a főnix küzdőstílusból, és bizonyára a 70 dalból álló zenei aláfestés sem hagy majd kívánnivalót maga után. Készüljünk a sárkány visszatértére!

PLAY!

INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SONY LONDON
MULTIPLAYER NINCS
ONLINE NINCS

Guitar HERO 2

Egy korábbi Interaktívban már írtunk a világszerte nagy népszerűségnek örvendő Guitar Heróról, melyben egy műanyag gitártáncattal kellett virtuális rocksztárként tombolnunk a képernyő előtt, hevesen pengetve (azaz billentyűzve) a képernyőn futó dallamsorokat. A sikerre való tekintettel a Red Octane (akiket nemrég megvett az Activision) már most bejelentette, hogy a Harmonix stúdiójában kotyvasztják a második részt, és ha minden igaz, idén novemberben, gitárral a kezünkben már vissza is térhetünk a színpadra.

Annyi bizonyos, hogy legalább 50 dal szerepel majd benne (köztük olyan előadók muzsikái, mint a Black Sabbath, a Van Halen, a Primus vagy éppen a legendás Kiss), de a pontos lista még nem ismert. Tudjuk viszont, hogy lesz három új karakter, és a multiplayer eredeti játékmódjai megmaradnak, sőt, újításként lehetőségünk lesz egy új kooperációs módra, melyben a haverunk a basszus témákat, mi pedig a szólógitárt kezelhetjük. Hogy lesz-e újfajta gitárunk, azt egyelőre nem tudni, de az első részhez kapott klaviatúra természetesen kompatibilis lesz a folytatással.

PLAY!

INFO

KIADÓ REDOCTANE
FEJLESZTŐ HARMONIX
MULTIPLAYER 2 JÁTÉKOS
ONLINE NINCS

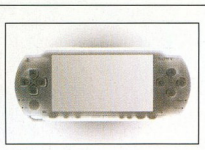
PSP

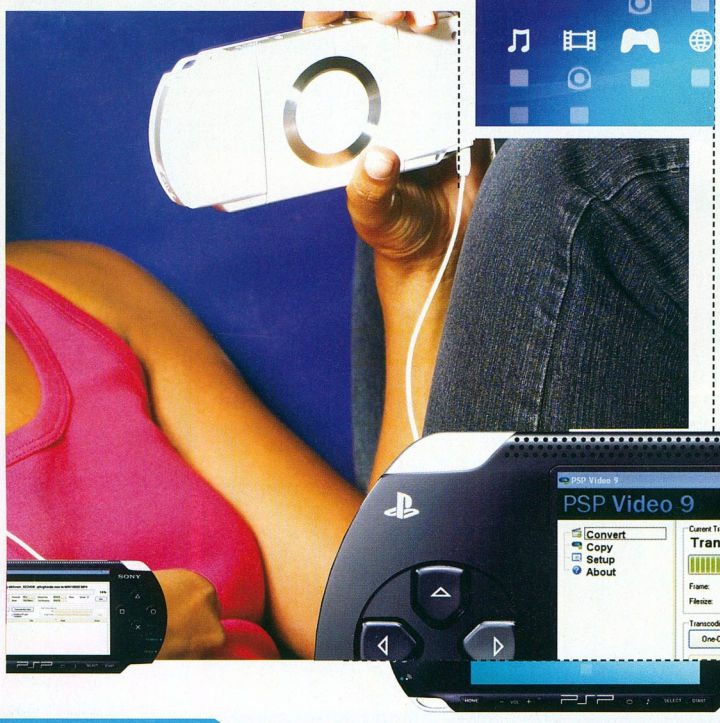
Az E3 során mindenki számára biztossá vált, hogy a Sony idén kiadja a PSP-re szerelhető kis kamerát. Azonnal felreppentek a pletykák a soron következő kiegészítőjéről ami minden bizonnyal a PlayStation 3 kontrolleréhez hasonlóan működő mozgásérzékelő lesz.

A következő oldalon megpróbáltuk elképzelni, hogy a kamera és a mozgásérzékelő melyik játékokban és milyen funkcióval bírnak majd. A továbbiakban ismertetett ötletek tehát csak a mi képzeletünk szülöttei, de biztosak vagyunk benne, hogy a közeli jövőben sokkal találkozunk majd!

info

GYÁRTÓ	SONY
SÚLY	260 G (AKKUVAL EGYÜTT)
KÉPERNYŐ	480 x 272 (PIXEL)
MÉRETEK	170 x 74 x 23 (MM)



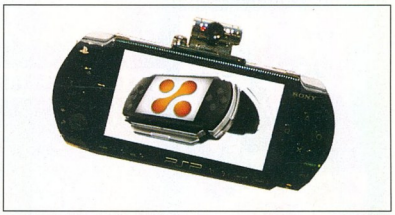


Mit tud majd a PSP-d?

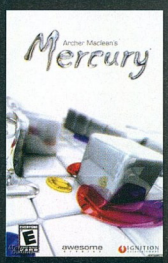
A lent leírt ötletek és megoldások tehát egyelőre csak a Play! szerkesztőinek fejében fogantak meg ám netes pletykák és fórumok szerint igenis lehetséges és hamarosan megvalósítható ötletekről van szó. Ha a hírek igaznak bizonyulnak akkor a kamera még idén a mozgásérzékelő pedig valószínűleg jövő év közepén jelenik meg majd.

PSP kamera

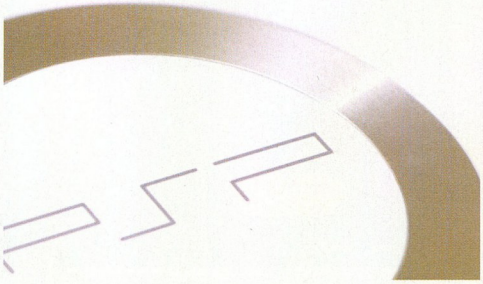
A hamarosan hozzáférhető kamera a múlt hónapban bemutatott EyeToy játékok mellett minden bizonnyal több játékban is szerephez jut majd. Egy-két akció-, illetve sportjátékban a rólunk készült képet lehet majd a hősünk arcára feszíteni, így tényleg mi válunk az akciók főszereplőjévé. Ezen a technikai megvalósításon kívül mi el tudunk képzelni játékmenetbeli újdonságokat is. A Splinter Cellben például a kamera felé nyúlva szép lassan kinyithatjuk az ajtót, a zárak feltörését is meg lehetne oldani úgy, hogy a feltöréshez használt drótokat a kamera előtt a saját kezünk mozgásával irányítjuk. Az sem lenne rossz, a az utunkba karülő bombákat is mi magunk, a kézügyességünkkel hatástalaníthatnánk, ha a kapcsolótáblán a virtuális pointert a kamera letapogatása után az ujjunkkal irányíthatnánk. Ötletekben tehát nincs hiány, a kérdés csak az, hogy ezek megvalósítására mikor kerülhet majd sor.



PSP mozgásérzékelő



A Mercury című játék megjelenésekor már felreppentek a pletykák, hogy a játékhoz mellékelt hardverrel mi magunk döntögethetjük a pályát, amivel így játszi könnyedséggel irányíthattuk volna higanypacánkat. A következő játék ahol jól jött volna a mozgásérzékelő az az e havi számunkban tesztelt Loco Roco, ahol a flipperkarokat simán kiválthatta volna ez a kis szerkezet. A Warhawk mintájára minden repülős játéknál is jó szolgálatot tenne egy ilyen kütyü - reméljük ezt a Sony is pontosan így gondolja...

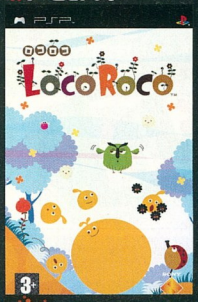


PSP tesztek

Óriási játékok, kis képernyőn!

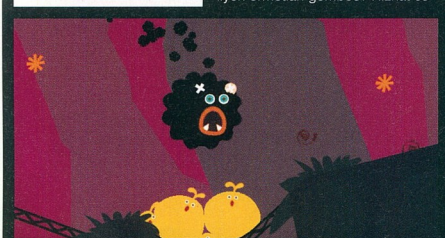
Megérkezett végre az általunk legjobban várt PSP-játék, a Loco Roco. A program minden porcikáján látszik az igényesség és a szeretet, az értékelőben figyelő szám azonban talán nem olyan magas, mint amennyire számítottatok. Ennek egyetlen oka van, mégpedig az, hogy a játék túl könnyű lett, végigjátszása tulajdonképpen semmilyen nehézséget nem okozhat senkinek; az összes rejtett cucc összegyűjtése persze már abszolút más tészta, ide tényleg megszállottakra van szükség...

PLAY!



INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SONY JAPÁN
JÁTÉKOSOK SZÁMA 1 JÁTÉKOS



PLAY!

Minden idők egyik legtöbb játékötletét felvonultató programja. Ha a fejlesztők 2D-ben erre képesek el sem merem képzelni mire lennének képesek 3D-ben. Remélem a készítők hamarosan újra bizonyítanak majd!

90%

Loco ROCO

A LEGMÓKÁSABB JÁTÉK

Az első képek és videók megjelenése óta várunk rá. A japán demó letöltése óta nem tudunk szabadulni tőle. A végső verzió kézhezvétele után pedig nyugodt szívvel kijelenthetjük, hogy ennyire kreatív és szórakoztató játékkal már vagy tíz éve nem találkoztunk!

A KIS GÖMBÖC DIADALMENETE

Gondolom, mindenki ismeri azt a magyar népmesét, amiben a kis gömböc minden útjába kerülő szereplőt hamm, bekap. Ez a népmesét Loco Roco néven bármikor lefordíthatnák és kiadhatnák Japánban, ahol a Sony csapata minden bizonnyal egy durván átmulatott éjszaka után, halál kómásan önfeledt danászásba kezdett. A vicces taktusok elhangzása után a grafikusok rajzoltak egy hatalmas sárga pacát, a designerek ezt meglátva pedig azonnal kitalálták, hogy az imént rajzolt folt lesz a következő játékuk főszereplője. De mit csinálhat egy ilyen ormótlan gömböc? Hízhat és zabálhat... ez az! – kiáltottak fel, és el is készítették a Loco Rocót.

A Locóban méretes főszereplőnket a PSP flippergombjaival irányítjuk úgy, hogy a ravaszokat megnyomva balra és jobbra billentjük a pályát. Ekkor hősünk irdatlan gurulásba kezd, és

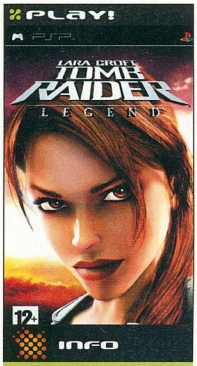
felfal minden ehetőt, ami az útjába kerül. Löttyedt teste elé néha akadályok gördülnek, ezeket a két flipperkar együttes lenyomásával ugorhatjuk át. A lényeg tehát mindössze ennyi, ám az a megszámlálhatatlan ötlet, amit a fejlesztők ebbe a játékba beleraktak, az példa nélküli.

A DESIGN DIADALA

Évek óta nem találkoztam olyan játékkal, aminek minden egyes pályája ennyi meglepetést, újdonságot tartogatott volna. Hol a zenével, hol grafikai ötletekkel, hol pedig zseniális platform- vagy logikai elemekkel kápráztat el minket a játék. Hősünk néha különféle mértani figurává alakul át, hogy így a megfelelő helyre becsusszanva aktiváljon egy kapcsolót, hol bagolyszerű lényekkel vív ádáz harcot, hol pedig egy strandlabdát próbál meg begurítani egy gödörbe, hogy azon keresztül továbbjuthasson. A játékmenetbeli ötletek mellett a grafikusok is kitettek magukért. A folyamatosan változó organikus pályaelemek, a szanaszéjjel robbanó kis gömböcök által mozgásba hozott mechanizmusok, a hatalmas szemű, pislogó platformok, a különféle ellenfelek gyomrában vívott ádáz küzdelmek egytől egyig felejthetetlen pillanatokat okoztak, amikhez kitűnően asszisztál minden idők egyik legjobb, ha nem a legjobb játékzenéje.

Az összkép tehát több mint tökéletes, ám ennek ellenére a játék sajnos nem érdemel 90%-nél magasabb értékelést. Hogy miért? A Loco Rocóban ugyanis tulajdonképpen nincs semmi kihívás. Meghalni szinte lehetetlen, a pályáról kizuhanni képtelenség, egyedül a magunk elé állított kihívások teljesítése lehet nehéz. Elhatározhatjuk, hogy minden pályán összegyűjtjük az összes sárga pöttyöt és kiszabadítjuk az integető embereket, vagy megpróbálhatjuk minél gyorsabban teljesíteni a szinteket. Mindig mindent a saját kedvünk szerint oldhatunk meg, aminek a végeredményeként akár négy-öt óra folyamatos játék után leszalad előttünk a végső mozi.

Mindettől függetlenül a Loco Roco nagyszerű játék, kihagyhatatlan alkotás, amire örökké emlékezni fogunk. Ha maximalista vagy, és mindent szeretnél kihozni a játékból, akkor hónapokig ellehetsz vele, különben csak egy rövid, de annál intenzívebb élményben lesz részed – körülbelül olyanban, mint amilyen az első szexuális élményed megszerzésekor... És így, belegondolva, ez nem is olyan rossz referencia!



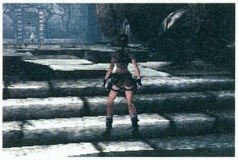
KIADÓ EIDOS
FEJLESZTŐ CRYSTAL DYNAMIC
JÁTÉKOSOK SZÁMA 2 JÁTÉKOS

Tomb Raider LEGEND

ISMERŐS ÚT A VILÁG KÖRÜL

Több millió játékos nem tévedhet – mondhatnánk, ha nem lennénk tisztában az Enter the Matrix, 50 Cent és hasonló szörnyűségek félelmetesen magas eladási mutatóival. A Tomb Raider sorozatot viszont valóban sikerrel támasztotta fel csipkerózsika álmából a Crystal Dynamics csapata, és sikeres is lett úgy a kritikusoknál, mint a pénztárgépeknél. Pár hónap késéssel megérkezett a PSP-s változat is.

A játék a Prince of Persia-átirathoz hasonlóan csaknem teljes mértékben megegyezik a PS2-es nagytestvérrel: ugyanazon a történeten, pályákon és ellenfeleken kell végigküzdenünk magunkat, akiken valószínűleg a tévé előtt ülve már túljutottunk. Pontosan megegyeznek az ügyességi, logikai feladatok is, a harcrendszer sem változott semmit, a pályák felépítésében pedig csak tényleg elhanyagolható különbségeket fedezhetünk fel. Az első pályán még tényleg mámorító érzés, hogy kis bögyösünket immár kezünkben foghatjuk, de mivel az eredeti játék sem magas újrajátszási értékéről volt híres, igen kétséges, lesz-e kedvünk ismételten végigrohannunk a már ismert pályákon. Főleg úgy nem, hogy az irányítást és kamerakezelést már megint nem sikerült normálisan megoldani: PSP-nk továbbra sem növesztett második analóg kart, így minduntalan meg kell állnunk, ha kicsit is változtatni szeretnénk az eléggé rakoncátlan kamerán. A grafika nagyon mutatós kezünkben, szépek a modellek és textúrák, de alkalmanként erősen lecsökken a képfrissítés, ami egy ilyen típusú játékban nagyon frusztráló. Újdonság a kétszemélyes többjátékos-mód, ahol néhány fejlejthető speciális kihívás elé állhatunk felebarátunkkal vállvetve.

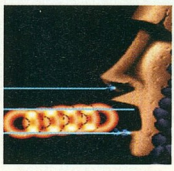


PLAY!

Gyenge irányítással, de korrektül átírt Tomb Raider rész - biztos, hogy van kedvünk így még egyszer végigvinni a Legendet?

79%

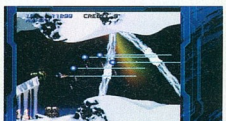
KIADÓ KONAMI
FEJLESZTŐ KONAMI TYO
JÁTÉKOSOK SZÁMA 1 JÁTÉKOS



GRADIUS Collection

A '80-AS ÉVEK VILÁGA

A Gradius sorozat a '80-as évek egyik legnépszerűbb játékstílusának, a shoot'em upok egyik legnépszerűbb tagja volt. Hatalmas lelkesedéssel dobáltuk be az érméket a játékteremben, hogy utána az elnyújtott pályán Vic Viper gépünkkel balról jobbra haladva halomra mészárolhassuk a hullámokban felbukkanó ellenséges űrhajókat. Egyszerű és nagyszerű játékmenet, amelynek még ma, húsz évvel az első rész megjelenése után is van létjogosultsága. A kollekció öt eredeti játékot tartalmaz (az első négy részt, és a csak Japánban megjelent Gradius Gaident), melyek meglepően élvezetesek és élvezetes kikapcsolódást nyújtanak még ma is. Megdöbbentő, mennyivel könnyebbek a mai játékok, mint a nyolcvanas-kilencvenes évek klasszikusai: a Gradiusban ugyan az irányítás egyszerű és tökéletesen kézre álló, mégis igen gyakran fogunk a mindent elözönlő lövedékek áldozatává esni. Na, jó, ne szépítsük, a Gradius a Mercury mellett talán a legnehezebb program, ami valaha a PSP-mben járt, de mégsem frusztráló. Apró könnyítési lehetőségeknek hála viszonylag személyre szabható a játék, és a korlátozás nélküli mentés lehetősége is sokat segít a gyakorlatlanabbaknak. A leggyengébb rész a négyes, a legjobb a kettes, de a most megismert Gaiden is igen jó főellenfelekkel bír. A grafika tizenöt év távlatából is korrekt és nagyon hangulatos, a fél képernyőt betöltő főellenfelek pedig hátborzongatóan jól mutatnak a kicsi képernyőn. Nagyon hiányoltuk viszont a többjátékos-módot: nagy kár, hogy ezt minden részből kivágták, amelyik támogatta. A régi rajongóknak kötelező, a türelmes ifjoncoknak ajánlott – és ne felejtsétek el, továbbra is a lézer a legjobb barátotok!



PLAY!

Egy klasszikus sorozat feltámasztása a PSP-n: az egyszerű játékmenet tizenöt év távlatából is szórakoztató - igaz, csak a türelmesebb játékosok számára.

83%

PLAY!

FIELD Commander

NAGY CSATÁK KIS KÉPERNYŐN

INFO

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ SONY ONLINE
JÁTÉKOSOK SZÁMA 2 JÁTÉKOS

Stratégiai játékokból nincs tumultus az asztali PlayStationön: egy kezünkön meg tudnánk számolni, hány valamire való, körökre osztott, erős taktikázást igénylő játék volt a konzol sok százas, sőt, ezres felhozatalában (legalábbis Japánon kívül…). Ehhez híven a PSP-n is eleddig szinte teljes mértékben nélkülöznünk kellett az ilyen jellegű programokat, de a Sony most látványos választ adott a gondolkodást igénylő játékokat követelő tömegeknek: már az első ilyen próbálkozás is szinte minden igényt kielégítőre sikeredett.

NÉGYZETHÁLÓS HÁBORÚ

A Field Commander a nem is olyan távoli jövőben játszódik, ahol – hasonlóan az eljövendő Metal Gear 4 világához – a nemzeti hadseregek helyett különböző hadiiparra specializált „vállalkozások" vívják egymás ellen küzdelmeiket. A játékteret madártávlatból figyeljük, és innen adhatunk ki utasításokat az eltérő mozgás- és cselekvéspontszámmal rendelkező, változatos formában előforduló egységeinknek. Találkozhatunk csaknem mindennel, amit az emberiség valaha hadviselésre kitalált, kezdve a hadihajóktól és tengeralattjáróktól a legkülönbözőbb tankokon és bombázó egységeken át egészen a helikopterekig. Mindegyikük eltérő mozgási lehetőségekkel, hatótávolsággal és meghatározott sebzéssel rendelkezik a különböző típusú egységekkel szemben, ráadásul valamennyinek megvannak a különböző speciális előnyei és hátrányai. Bizonyos tereptípusokon csak gyalogosok kelhetnek át, míg más tájak csak lelassítják a lánctalpasok mozgássebességét, esetleg csökkentik azok sebzéshatékonyságát. A különböző járművek gyakran többfajta fegyverzetnéllal is fel vannak vértezve, és számos különleges képességüket vethetjük be a csaták során. Találkozhatunk speciális kommandós egységekkel, „láthatatlan" járművekkel, de öngyilkos kamikaze bevetési móddal is. A terep ráadásul átalakítható, rombolható is, ami további igen mély stratégiai lehetőségekkel kecseget.

A PSP KIÜTÉSSEL GYŐZ

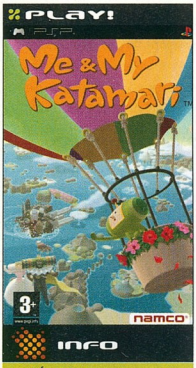
Az egységek manőverezése mellett a hadianyag-, illetve pénzutánpótlásról is gondoskodnunk kell, amit a térkép különböző kulcsfontosságú pontjainak elfoglalásával tehetünk meg. A grafika első ránézésre nagyon pofás, a terepen minden háromdimenziós, a robbanások szemet gyönyörködtetőek, de kicsit hosszabb játék után azért szemet szúrnak a helyenként elnagyolt textúrák mind a terepen, mind az egységeken – egy ilyen lassú folyású játéknál ennél azért kicsit szebbet várnánk el. A program persze még így is látványosnak mondható, főleg, hogy a kamera harcoknál hangulatos módon ráközelít az akcióra. Az animációk szintén kicsit élettelenre sikerültek, de a kiemelkedő hanghatások és zene kárpótolnak értük.

A mintegy harminc, lineáris küldetésen való végigkecmergés sajnos a kis térképek és a viszonylag gyenge mesterséges intelligencia miatt nem fogja hosszú napjainkat igénybe venni, de emiatt van ott a jól megvalósított pályaszerkesztő, és természetesen az elmaradhatatlan, akár interneten keresztül is igénybe vehető többjátékos-mód. Talán ez az opció az, amelynek köszönhetően hónapokig fogjuk magunkkal hurcolni a Field Commandert, elvégre online mindig van ellenfél, így hosszúhosszú órákon át elszöszmötölhetünk a PSP első háborús stratégiai játékával, melynek következő része azért, reméljük, kiküszöböli a mostani rész apró hiányosságait.

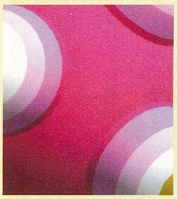
PLAY!

Az első stratégiai próbálkozás PSP-n nagyon jól sikerült - csak remélni tudjuk, hogy lesz folytatása a Field Commandernek!

86%



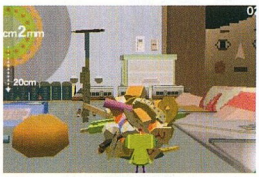
KIADÓ UBISOFT
FEJLESZTŐ NAMCO JAPAN
JÁTÉKOSOK SZÁMA 4 JÁTÉKOS



Me and My Katamari

A legújabb japán agymenés a második PS2-es résszel Európában is megkezdte ragadós hódító körútját, így sejthető volt, hogy a Sony ezen exluzív címe se hagyja békén zsebmasinánkat. Előre rettegtünk, vajon hogy sikerül PSP-re átírni egy olyan fantasztikus játék irányítását, ami pont a PS2 két analóg karját használta a tökéletes kontollhoz, és aggályaink szerencsére csak részben váltak valósággá: kedvenc szemétkupacunk, katamarink egy karral is egész jól vezérelhető (azért néhány keményebb pályán fogunk emiatt szívni…) – más kompromisszumok elviselésére leszünk csak kénytelenek.

Feladatunk természetesen továbbra is egy minél nagyobb, vagy bizonyos elemekből felépülő szemétkupac létrehozása lesz… Ahogy növünk, egyre nagyobb tárgyakat tapaszthatunk magunkhoz, így lassan eljutunk a gémkapcsoktól a felhőkarcolókig. A



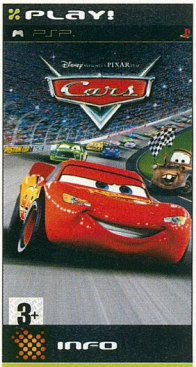
játék grafikája, zenéje teljesen hozza az eredeti PS2-es részek hangulatát, bár utóbbi nem csoda, hisz számos agyament japán zene a nagytestvérből lett átemelve. A külcsín a számtalan igen változatos tereptárgy ellenére nagyon impozáns és változatos, ráadásul a képfrissítéssel se voltak gondok.

Nagy érvágás viszont, hogy a program a pályák közben is töltöget néha, ezzel igen jelentősen kizökkentve minket a játékélményből. A pályák is kicsit túlságosan egy kaptafára épülnek és nincs is túl sok belőlük – főleg többjátékosból –, így a program szavatossága azért eléggé lecsökken. Ennek ellenére a hangulat nagyon ott van, a valaha megalkotott egyik legdebilebb karakter, főnökünk, a King of Cosmos itt is félelmetes dumákkal fáraszt le a pályák között. No, de mit várnánk egy olyan játéktól, aminek egy szemétgörgeteg a főszereplője…

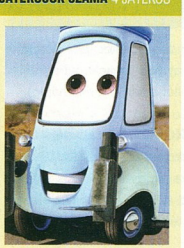
PLAY!

Azon játékok egyike, amit csak imádni vagy gyűlölni lehet. Sajnos a PSP-s verzióban az irányítás miatt az utóbbiek többen lesznek…

78%



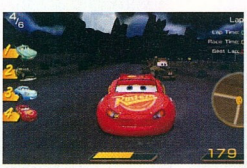
KIADÓ THQ
FEJLESZTŐ LOCOMOTIVE
JÁTÉKOSOK SZÁMA 4 JÁTÉKOS



Cars

Lenne olyan videójáték-kedvelő, aki ne látta volna még a Pixar legújabb animációs csodáját, a Verdákat? Igen válasz esetén irány a mozi, utána pedig döntsétek el ti, melyik játékport is felel meg jobban az elvárásaitoknak.

A PSP-s Cars szerencsére nem a PS2-es verzió egyszerű portja, pedig ha egy játéknál erre számítottunk, hát az mindenképpen egy ilyen gyerkőcöknek célzott program volt. Egy teljesen különálló történetet kapunk az eredeti szinkronszínészekkel előadva, ami a Kipufogó-fürdőbe érkező nagymenő sportautók megregulázása körül „bonyolódik". Igaz, a sztori és a rövid átvezetők – bár nem rosszak – csupán szükséges töltelékként szolgálnak a versenyek között. A nagytestvérrel ellentétben a zsebverzió majdnem teljesen lineáris (azaz itt a település nem járható be szabadon a futamok között), és csak



sima versenyekből épül fel, igaz, ezek valamivel talán még élvezetesebbek is, mint PS2-es társaik. Itt is nagy hangsúly van a turbózás és forlás képességünk kihasználásán, ezek megfelelő alkalmazása nélkül nemigen lesz esélyünk a versenyeken. Az irányítás, bár egyszerű és kézre álló PSP-n is, a játék ezen verziójában érzésem szerint kicsit nehezebb – talán így ellensúlyozzák, hogy sokkal gyorsabban végig is lehet játszani a programot.

A játék külcsínére egyetlen rossz szavunk sem lehet, az autóknak akár csak a filmben, igazi személyiségük van, ráadásul olyakor még grimaszokat is vágnak. A pályák felépítése bár nem túl változatos, de ami van, az legalább tényleg szépen van megvalósítva, éles textúrák feszülnek a legtöbb helyen, ráadásul a töltési idő is teljesen elfogadható, a képfrissítés pedig a nagyon jó sebességérzés és az akár négy fős multi ellenére is végig csaknem tökéletes.

PLAY!

Válasszuk akár a PSP-s, akár a PS2-es játékadaptációt, mindkettő esetében az elmúlt évek egyik legjobb filmfeldolgozását ismerhetjük meg.

79%

Michel Ancel

A francia forradalmár

Sorozatunkban eddig szinte kizárólag japán játékfejlesztő-legendák követték egymást (egy szál amerikai kakukktojással); itt az ideje hát, hogy kicsit túllépjünk a keleti világon, és a kontraszt kedvéért egy francia úriemberrel ismerkedjünk meg. Michel Ancel ugyan kézzel-lábbal ellenkezik a sztereotípia ellen, miszerint a francia fejlesztésű játékok valamilyen módon „művészibbek" lennének a többinél – de a műveit elnézve lehet, hogy ebben tényleg van valami…

Michel Ancel 1972-ben született Monacóban. A családja még kiskorában Marseille-be költözött; Michel itt nőtt fel. Élénk fantáziájú, fantasztikus kézügyességgel megáldott, kreatív, lázadó természetű gyerek volt, iskolába járni nemigen szeretett, annál inkább lelkesedett a videojátékokért és a rajzolásért. Már a középiskola mellett elkezdett szabadúszó grafikusként bedolgozni: debütáló munkája 15 éves korában a Mechanic Warriors című C64-es akciójáték volt a Lankhor nevű francia kiadó számára. 17 éves volt, amikor felvették a Ubisofthoz teljes munkaidős grafikusnak – az érettségit így az Intruder és a The Teller című kalandjátékok grafikai munkálatai közben tette le…

A VÉGTAGOK NÉLKÜLI HŐS

Michel igen tehetségesnek, és szinte végtelen munkabírásúnak bizonyult, azonban nem tudta megállni, hogy a grafikai feladatokon felül bele ne dumáljon folyton a játékmenetbe is – a főnökei ezt egy ideig tűrték, majd mindenki őszinte meglepetésére nem rúgták ki az izgága ifjoncot, hanem adtak neki egy saját játékot, ahol kiélheti a kreativitását.

Ancel társakat is kapott, két hozzá hasonló ifjú titánt: Frédéric Houde designert, aki a mai napig Michel első számú tettestársa az összes játékában, valamint Yannis Mallat producert, aki tíz évvel később (azaz három éve) a Prince of Persia csapat vezetőjeként érte el a világhírt.

Michel első igazi saját játékával az ugrabugrálós platformjátékok műfaját vette célba: a Rayman névre keresztelt játékban minden benne volt, ami a stílus nagy öregjében, a Marióban, a grafika és a hangulat pedig fennen hirdette a tipikusan francia „a stílus mindenek felett" mottót. A kéz és láb nélküli hős (eredetileg azért lett ilyen, mert így könnyebb volt animálni) kalandjain a kis csapat három évig dolgozott, a játék először '95-ben Atari Jaguarra jelent meg, de a világhírnevet csak egy évvel később a PlayStation-verzió hozta el.

A Ubisoft hamarjában rá is állt a Rayman-nagyüzemre, futószalagon készültek a különféle újrakiadások és extra változatok (Rayman Arena, Rush, Revolution, Forever, Collector…) – és természetesen nem maradhatott el az igazi folytatás sem. A Rayman 2: The Great Escape 3D-be emelte a platformjátékokat, ezzel egy csapásra forradalmasítva a stílust, és nagyjából tökélyre fejlesztve mindent, ami egy ilyen stílusú játékba kell: stílusos világ, állandó új kihívások, emlékezetes szereplők. Rayman végleg minden idők kedvenc játékhősei közé került (a Rayman-játékokból összesen több mint 9 milliót adtak el a mai napig).

JÓ ÉS GONOSZ KÖZÖTT

Michel hat évet áldozott az életéből a Rayman két részére, és gyakorlatilag eközben lett felnőtt (19 volt, amikor az első részbe belevágott, és 26, amikor a második

a boltokba került), így érthető is, hogy a harmadik rész helyett már valami mást, újat szeretett volna alkotni. (A Rayman 3 így nélküle készült, de az előző számunkban bemutatott Raving Rabbidsban már ismét ő a főnök) Először átmeneti megoldásként a Tonic Trouble című platformjátékon dolgozott, majd újra szabad kezet, és minden

eddiginél nagyobb csapatot kapott az új, saját ötletén alapuló játékához.

Az új projekt, a Beyond Good and Evil eredetileg szintén platformjátéknak indult, de aztán annyi extrát sikerült belepakolni, hogy messze túllépett a műfaj határain. Jade, a játék újságírónő főhőse egy hatalmas, minden ízében kidolgozott világban kalandozott teljesen szabadon, minijátéktól minijátékig vándorolva, rengeteg kalandjáték-elemmel szembesülve. Bár aranyos beszélő állatok és hasonlók övezték útját, az elnyomó hatalom ellen küzdő hősnő története határozottan nem csak gyerekeknek szólt, és olyan érzelmi töltést hordozott, amit ritkán látunk játékban. A fényképezés minijátéka, a járművek használata, és a teljesen szabad játékmenet új klasszikussá avatta a játékot… legalábbis azon kevesek szemében, akik hajlandóak voltak kipróbálni. Meglehetősen érthetetlen módon ugyanis a BG&E anyagilag óriási bukott – mindössze 40 ezer darab fogyott el belőle világszerte, amikor a kiadó arra kényszerült, hogy egy huszárvágással lefelezze a játék árát; de ez sem segített. A sajtó a kezdeti lelkendező kritikák után hamar ráakasztotta a „minden idők legjobb játéka, amivel a kutya sem játszott" címkét, és a szűk, de annál lelkesebb rajongói körön kívül mindenki el is felejtette Jade-et és kalandjait…

AZ ÓRIÁSMAJOM ÉS A JÖVŐ

A Beyond Good and Evil nemcsak az újságíróknak tetszett: Peter Jackson lelkendezve nyilatkozott a játékról, hogy mennyire megfogta őt, és mennyit játszott vele a Gyűrűk ura forgatása közben. A szép szavakat tett is követte: a sztárrendező megkereste Michelt azzal az ötlettel, hogy készítsék el közösen következő filmje, a King Kong játékfeldolgozását. A munka nem ment zökkenőmentesen, hiszen a forgatást övező nagy titoktartás miatt Ancel és a fejlesztőcsapat nem láthatta a filmet egészen a díszbemutatóig, így csupán Jackson instrukcióira támaszkodhatott a játék megtervezésekor. Bár a film körüli nagy felhajtás miatt kasszasiker-mivolta előre borítékolható volt (négymillió példány kelt el belőle), Michel a King Kongba is megpróbált minél több ötletet belevinni. Mivel a szabad játékmenet a kötött sztori miatt nem igazán jöhetett szóba, hősünk az érzelmi töltésre, és a változatosságra fókuszált. Az olyan apróságok, mint a kezelőfelület eltüntetése, illetve a változó perspektíva remekül beváltak – a King Kong minden idők egyik legjobb és leghangulatosabb filmfeldolgozásaként vonult be a játékok nagykönyvébe.

Michel már a King Kong előtt megszellőztette, hogy nagyon szívesen elkészítené a Beyond Good and Evil második és harmadik részét. Bár az eladási adatok igencsak megkérdőjelezik a folytatások életképességét, hősünk nem adja fel, és így érvel: „Miért járnak az emberek a McDonaldsba, amikor ugyanannyi pénzért sokkal jobb ételt is kaphatnának? Azért, mert egyszerűen nem tudnak a szomszéd utcában levő remek kis étteremről, sőt nem is nagyon keresgélnek ilyen éttermek után, mert megfelel nekik a már meglevő, megszokott gyorskaja. Hasonló a helyzet a játékoknál is: ma már, ha nincs egy jól bejáratott, közismert márkaneved, lehet bármilyen jó a játékod, jó eséllyel meg fog bukni, mert nem fogja az embereket érdekelni. Nem fogják kipróbálni, és nem fognak rájönni, mennyire jó… A lelkendező tesztek és a marketing persze segíthet, de ezek sem tesznek csodát: idő kell, hogy egy címből jól csengő márkanév legyen. Ezért hiszek törtlenül a Beyond Good and Evil második és harmadik részében…". Drukkoljunk együtt Michelnek, hogy sikerüljön trilógiává kerekítenie Jade történetét! A PS3 épp megfelelő platform lenne hozzá…

Platinum

Jó játékok jó áron

A nyár nagyszerűen kezdődött: megjelent végre minden idők vitathatatlanul legjobb PlayStation 2-es autószimulátora a Platinum sorozat legújabb tagjaként. Ilyen kedvező áron már semmilyen kifogásunk nem lehet: ennek a játéknak mindenképpen gyűjteményünkben van a helye. Ha még nem próbáltad, biztos, hogy egészen őszig el leszel foglalva vele!

KIADÓ SONY
FEJLESZTŐ POLYPHONY DIGITAL
ÁR 5790 FT
JÁTÉKOSOK SZÁMA 1-6

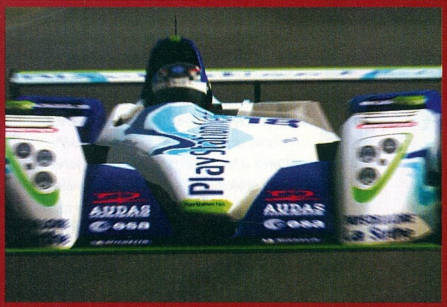
98%

GRAN Turismo 4

MINDEN GYŰJTEMÉNYBEN OTT A HELYE!

A legjobb minőségű, legkelendőbb árut általában nem szokták leárazni – de most mégis ez történt. 700 autó, 50 pálya, Gran Turismo 4... Már a DVD-tok hátulján olvasható számok is sokatmondóak, hát még a mögöttük álló tartalom!

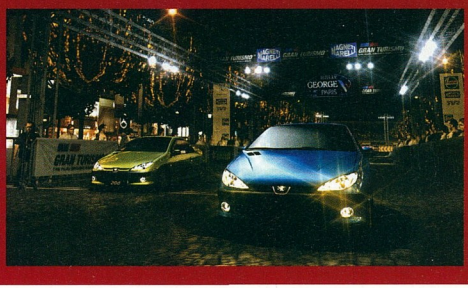
Mi sem vonzóbb egy autós játékban, mint amikor valódi autók olyan precízen és aprólékosan vannak modellezve, hogy szinte lejönnek a képernyőről. Mi sem izgalmasabb egy autóversenyen, mint amikor elképesztően kibalanszírozott futamokon az autó és a pilóta tudása egyformán számít. Amikor a megfelelő vezetési technikák elsajátítása elengedhetetlen az iram tartásához, az autók tuningolása pedig nélkülözhetetlen eszköz a győzelemhez. A GT4-ben mindez megvan hiánytalanul, kiegészülve még egy halom lelemény üzemmóddal és extra lehetőséggel.



Amennyiben a változatosság gyönyörködtet, úgy a GT4 megszámlálhatatlan versenytípusa még a külsőségeknél is csodálatosabb. A klasszikus versenypályák, mint a Nürburgring, vagy Suzuka aszfaltján kívül koptathatjuk NYC, Szöul, vagy Párizs belvárosának az útjait, de száguldozhatunk mondjuk az Alpokban, és arra is van mód, hogy a Grand Canyonnál földutakon farolgatva porfelhőbe burkolózzunk. A különböző útfajtákhoz különböző autók dukálnak, amelyek ráadásul gyártási időpontjukat illetően is széles skálán mozognak. A manapság menő verdákon kívül a '60-as évektől a '90-es évekig egy sereg nagy klasszikus szerepel.

A választható versenysorozatok ezután kisebb „pakkokba" vannak szétszórva meglehetős sokszínűséggel. Van városi, terep és vegyes csomag, míg egy másik csomagban csakis valódi versenypályák vannak, külön választhatóak a régebbi GT-k klasszikus pályái, földrajzilag lettek elkülönítve európai, amerikai, és japán versenyek, továbbá vannak még kitartást igénylő Endurance, illetve rendhagyó szabályokkal zajló futamok.

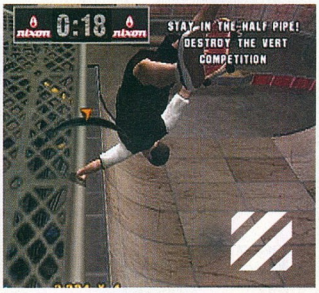
Amikor megkaptam a megbízást e kis ismertető megírására, a Platinum rovat rövidsége ellenére úgy döntöttem, felfrissítem az emlékeimet a játék elővételével. „Na akkor sose lesz cikk!" – súhajtott Infidel, és majdnem igaza lett. Vigyázat: ez a játék megunhatatlan, abbahagyhatatlan, időrabló szórakozás.

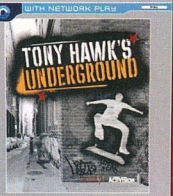


TONY HAWK'S Underground

Az extrém sportjátékokkal sokáig képtelen voltam megbarátkozni. Egészen egyszerűen nem értettem, hogy mi a jó abban, hogy az életében deszkát nem látott Infidel görkorist, gördeszkást vagy BMX-es fickót irányítva egy aránylag zárt környezetben a világ legbonyolultabb gombkombinációit lenyomva adjon elő különböző trükköket.

Aztán jött egy Tony Hawk, amit valamiért (gondolom, épp nem volt kedvem cikket írni) kipróbáltam, és azon vettem észre magam, hogy képtelen vagyok felkelni mellőle. A könnyedén kivitelezhető trükkök, a zseniális pályatervezés és a megnyitható extra területek olyan zseniális mixet alkottak, amelyek mellett azok sem mehettek el szó nélkül, akik sosem szerették az extrém sportjátékokat. A nagyszerű Tony Hawk-sorozatnak azonban egy idő után meg kellett újulni. Ennek eredménye lett az Underground, mely, bár nagyszerű kritikákat kapott, mégis megosztotta a rajongótáborát. A nyitott, Grand Theft Autóra emlékeztető játéktér és a felvehető küldetések szempontjából ugyancsak a GTA-ra hajazó játékmenet számomra is csalódást okozott. Valahogy nehezen barátkoztam meg az idióta irányba elment stílussal és a felvonultatott Viva la Bam stábbal, ám ettől függetlenül ez volt az utolsó Tony Hawk, ami kellemes kikapcsolódást nyújtott. Az ezt követő Underground 2-t kifejezetten gyengének találtam, és az American Wasteland sem volt az igazi – igaz, a Project 8 megint zseniálisnak tűnik, úgy néz ki, megint a deszkázás lesz a középpontban!



PLAY!
PlayStation.2
WITH NETWORK PLAY


16+
Platinum
INFO
KIADÓ ACTIVISION
FEJLESZTŐ NEVERSOFT
ÁR 6998 FT
JÁTÉKOSOK SZÁMA 4

80%

CRASH Twinsanity

Crash Bandicoot egykoron a Sony Mariójának számított. A széria megteremtője, a Naughty Dog azonban a harmadik Bandicoot (vagyis az utolsó PlayStation 1-es rész) után kiszállt a sorozatból és megalkotta a Jak és Daxter karaktereit (isten áldja őket), majd a jogok a Sonytól átvándoroltak a Vivendihez ahol újabban a Traveller's Tales csapata próbálja újra lendületbe hozni jó öreg Crasht. A Twinsanityt azonban minden jelzővel illethetjük, csak a lendülettel nem. A klasszikus platform-elemek és a Crash sorozat egyéb jellemzői mellett ugyanis semmi eredetit, semmi újat nem képes felmutatni. A javarészt háromdimenziós környezetben zajló, ám mégis kétdimenziós játékmenetet kínáló ugrabugra részeket megszakító főellenfelekkel vívott harcok azonban általában ötletes kihívásokkal teli küzdelmet ígérnek. A baj csak az, hogy ezek után a játék újra meg újra a szürkeségbe fullad. Mindezek ellenére a Twinsanity jó kis platformjáték, amiben mind a fiatalabb, mind pedig az idősebb korosztály megtalálja majd a számítását. Forradalomra azonban senki se számítson, a Traveller's Tales-es srácok azt meghagyták Crash szülőatyjának, a Naughty Dognak… Reméljük, hogy egyszer, talán nem is olyan sokára újra ők veszik kezelésbe egykori kedvencüket, új színt hozva ezzel a széria világába.

PLAY!
PlayStation.2

3+
Platinum
INFO
KIADÓ VIVENDI
FEJLESZTŐ TRAVELLER'S TALES
ÁR 6998 FT
JÁTÉKOSOK SZÁMA 1

77%

2006. Augusztus

Augusztus 1.

Dirge of Cerberus
Final Fantasy VII

A Final Fantasy VII után néhány évvel játszódó Dirge-ben Vincenttel tehetünk rendet a romos Midgar utcáin.

Augusztus 4.

Monster HOUSE

Két fiú, egy lány, no meg a szomszédban levő elhagyatott, ám önmagában is élő, ellenséges ház. Animációs film, főleg gyerekeknek…

Augusztus 4.

Forbidden SIREN 2

Bár eredetileg júliusra tervezték, a beteg japán horrorjáték végül csak augusztus elején jelenik meg. Csak kötélidegzetűeknek!

Augusztus 8.

Jarhead

DVD

Bár sokaknak nem tetszett, mi kollektíven imádjuk (a magyar Bőrnyakúak cím ellenére is). Welcome to the suck!

Augusztus 10.

Nacho LIBRE

Jack Black a King Kong hatalmas költségvetése után egy circa öt forintból készülő vigjátékban szerepel. Végre!

Augusztus 22.

Jégkorszak 2

DVD

Az idei év második legtöbbet hozó filmje (legalábbis jelenleg) nemsokára DVD-formátumban is megjelenik.

Augusztus 24.

Miami VICE

Alapvetően nem törődnénk sokat a Miami Vice újragondolásával, de Michael Manntól nem láttunk sok rossz filmet…

Augusztus 25.

Mortal Kombat UNCHAINED

Ha a buszon is szeretnél kibelezéseket, fejletépéseket, elégetéseket prezentálni, nemsokára megteheted a PSP-s Mortallal.

Augusztus 30.

Metal Gear Solid 3: SUBSISTENCE

A szuperigényes kibővített verziója a már alapból is zseniális Metal Gear Solidnek épp az iskolakezdésre időzítve érkezik…

Augusztus 31

United 93

Az első 9/11-es film – a második az Oliver Stone által rendezett World Trade Center lesz, valamikor az év végén.

A KÖVETKEZŐ PLAY! 2006. AUGUSZTUS 18-ÁN JELENIK MEG!

PLAY! impresszum

Szerkesztőség
Főszerkesztő: Sashegyi Zsolt (Sasa) sasa@pcguru.hu
Szerkesztő: Bényi László (Grath) grath@pcguru.hu
DVD szerkesztő: Környei Krisztián (Chris) chris@pcguru.hu
Tördelőszerkesztő: Dacher Richárd (Ricco) ricco@pcguru.hu
Laptervezés & Design: Kristóf Gábor (Gaben) gkristof@vogelburda.hu

A szerkesztőség címe:
Vogel Burda Communications Kft.
1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1., 1. emelet
Levelezési cím: Play 1426 Budapest Pf. 300/39
E-mail: play@pcguru.hu

Hotline és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Tel: (06-1)-888-3421, Tel: (06-1)-888-3422

Terjesztési osztály:
Postacím: 1429 Budapest Pf.339
Telefon: 888-3421, 888-3422, 888-3423
Honlap: www.itmediabolt.hu
E-mail: terjesztes@vogelburda.hu

Hirdetési igazgató:
Tasnádi Rózsa rtasnadi@vogelburda.hu 888-3443
Hirdetésfelvétel:
Vogel Burda Communications Kft. 1077 Budapest, Kéthly Anna tér 1.
Tóth Zsuzsanna toth.annazsuzsanna@chello.hu Tel:30/320-1192
Bálint Sámuel sbalint@vogelburda.hu Tel.: 888-3451
Harsányi Erika eharsanyi@vogelburda.hu Tel.: 888-3452
Rátóti Sarolta sratoti@vogelburda.hu Tel.: 888-3453
Németh Krisztina knemeth@vogelburda.hu Tel.: 888-3468
Szendrey Szilvia szendrey@vogelburda.hu Tel.: 888-3455

Lapigazgató:
Wallitschek Csilla
cswallitschek@vogelburda.hu
Tel: 888-3450, Fax: 888-3499

Kereskedelmi igazgató:
Mosolygó Kitti kmosolygo@vogelburda.hu Tel.: 888-3407

Kiadja a Vogel Burda Communications Kft.

A kiadásért felel:
Carsten Gerlach ügyvezető igazgató cgerlach@vogelburda.hu
Asszisztens: Rátky Marianne Tel: 888-3471, Fax: 888-3499

Árus lapterjesztés:
Terjesztik a Budapesti Hírlap-kereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai, továbbá a LAPKER Rt. országos hálózatán keresztül a RELAY, CITY PRESS, TESCO, AUCHAN, KAISER és benzinkutak.

Nyomda: Origo Print Nyomdaipari Kft.
Felelős vezető: Bánáti László
2040 Budaörs Gyál utca 2

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

Figyelmeztetés!
Tisztelt vásárlónk! Tájékoztatjuk, hogy a kiadványunkhoz csatolt DVD-rom mellékletet az Ön számára ingyenesen biztosítjuk. A kiadó a 48x-os, vagy annál gyorsabb meghajtók esetében a DVD mellékletet által a lemezekben és a meghajtókban okozott esetleges fizikai károsodásokért nem vállal felelősséget.

ISSN 1788 - 0287

CD GALAXIS

PC JÁTÉKOK, GYEREK ÉS OKTATÓPROGRAMOK – PLAYSTATION 2 ÉS PSP JÁTÉKOK – DVD FILMEK – SIKERKÖNYVEK

CSOMAGKÜLDÉS
házhozszállítás akár már
MÁSNAPRA!

Rendelésleadás telefonon:
479-0933
vagy interneten:
www.galaxisnet.hu

GYORS + OLCSÓ

Budapestre és az országon belül bárhová!

A házhozszállítás díja: a kiszállítási címtől és a megrendelt termékek darab számától függetlenül: egységesen 990 Ft.

Cégünk bejegyzett csomagküldő. Nyilvántartási számunk: C/002599

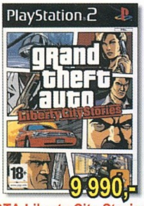
GalaxisNet
Számítógépes és videojátékok, DVD filmek online áruháza

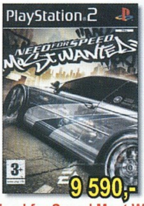
INTERNET ÁRUHÁZ!
0-24h, egész nap Online, friss termékinformációkkal

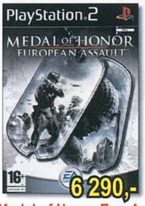
PC játék programok
PC gyerek programok
PC multimédia programok
Playstation 2 játékok
PSP játékok
DVD filmek
Könyvek

www.galaxisnet.hu

AJÁNDÉK MINDEN VÁSÁRLÁSHOZ!


9 990,-
GTA Liberty City Stories

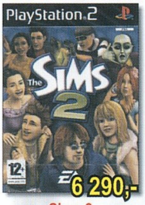

9 590,-
Need for Speed Most W.

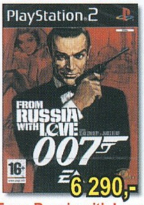

6 290,-
Medal of Honor Eur. A.

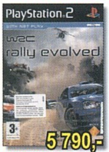
5 790,-
Gran Turismo 4

6 990,-
Metal Gear Solid 3

6 290,-
Battlefield 2 Modern C.


6 290,-
Sims 2


6 290,-
From Russia with Love

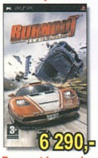

5 790,-
WRC Rally Evolved

5 790,-
Soul Calibur 3

7 990,-
GTA San Andreas

8 990,-
Star Wars Episode III

5 790,-
God of War


6 290,-
Burnout Legends

7 190,-
LOTR Tactics

7 190,-
Need for Speed Most Wanted

7 190,-
FIFA 06

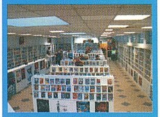
6 290,-
Harry Potter 4 Tűz serlege

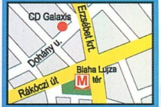
Szoftver Áruház
a Blaha Lujza térnél

TÖBB EZER TERMÉK EGY HELYEN!

PC játékok
gyerekprogramok
oktató programok
Playstation 2 játékok
DVD filmek

Cím: Budapest VII. kerület (pest) Dohány utca 64.
Telefon: (06-1) 479-0933
Nyitva: Hétfő-Péntek 9:30-18:00 óráig





ÁLLÁSLEHETŐSÉG!

Szakképzett eladókat keresünk, hosszú távra, teljes munkaidőben.

További információk: allas.galaxisnet.hu
Jelentkezés az üzletünkben.

PLAYSTATION 2 JÁTÉKOK

187 Ride or Die....4 990
24 (magyar feliratos)....11 990
Aeon Flux....12 990
Alarm for Cobra 11....3 830
Alpine Skiing 2005....3 830
Athens 2004 Games....5 750
Batman Begins....14 390
Battlefield Mod.Combat*..6 290
Black....14 390
Boxing Champions....3 830
Brothers in Arms....6 490
Burnout 3....6 290
Burnout Revenge....14 390
Call of Duty Finest Hour...6 710
Call of Duty 2 Big Red....15 350
Cars (Verdák)....13 990
Cell Damage Overdrive....3 830
Champions of Norrath....6 490
Champions Return to A....6 490
Champ. Manager 2006....16 990
Charlie's Angels....3 830
Chess Challenger....3 830
Chessmaster....4 790
Chronicles of Narnia....15 350
Colin McRae Rally 5....12 990
Conflict Zone....3 830
Crescent Suzuki Racing...3 830
Crash Tag Team Racing.14 990
Crash Twinsanity....9 990
Crime Life....12 470
Crouching Tiger Hidd.D. ..3 830
Da Vinci Code....12 990
Daemon Summoner....3 990
Destroy All Humans....15 350
Devil Kings....10 590
Downtown Run....3 830
Driven to Destruction....4 790
Driver 3....7 670
Driver: Parallel Lines....12 990
Enter the Matrix....7 670
Fahrenheit....7 990
FIFA 2005....6 290
FIFA 06....14 390
FIFA Street....6 290
FIFA Street 2....14 590
Fight Night Round 3....14 390
Final Fantasy X....5 750
Final Fantasy X-2....7 190
Final Fight Streetwise....10 590
Forbidden Siren 2*....15 990
Ford Racing 3....7 190
Formula One 05....5 790
Formula One 2006*....15 990
From Russia with Love*...6 290
Gauntlet Seven Sorrows 10 590
Gene Troopers....4 990
Getaway....5 750
Getaway Black Monday....5 750
Getting Up....12 990
Ghost Recon Adv. Warf..14 990
Giants....4 790
God of War....5 790
Godfather....14 590
Golden Age of Racing....3 830
Golden Eye Rogue Agent.6 230
Gran Turismo 3....5 750
Gran Turismo 4....5 990
GTA San Andreas....7 990
GTA Liberty City Stories..9 990
GTR 400....3 830
Gyűrűk Ura: Harmadkor...6 290
Gyűrűk U: Király v.tér....7 190
Harry Potter Bölcsek k. 7 190
Harry Potter 2 Titkok k....7 190
Harry Potter 3 Azkabani f.7 190
Harry Potter 4 Tűz serl. ..14 390
Hitman Blood Money....16 990
Hitman B.M. fémdoboz...16 990
Ice Age 2....12 990
Incredible Hulk Ult.Destr 14 390
Jak and Dexter....5 750
Jak 2: Renegade....5 750
Jak 3....5 750
Jak X....5 790
J. Bond: Everything or N..7 190
Killswitch....3 830
Killer 7....14 390
Killzone....5 750
King Kong....14 390
Lord o.t. Rings: 2 Towers.7 190
Madagascar....8 990
Mashed....5 750
Marvel Nemesis....14 390
Matrix Path of Neo....7 990
Max Payne 2....4 790
Medal of Honor Frontline.7 190
Medal of H. Rising Sun....7 190
MoH European Assault*...6 290
Mercenaries....6 990
Metal Gear Solid 2....5 750
Metal Gear Solid 3....6 990
Midnight Club Street Rac. 3 990
Midnight Club 3 DUB R. ...6 990
Mortal Kombat Decept....6 230
Mortal K Shaolin Monks.14 390
Moto GP 4....5 790
Motorsiege....3 830
NBA 06....14 390
NBA Street 3....14 390
Need for Speed Undergr. .7 190
Need for Speed Und. 2....6 290
Need f. S. Most Wanted....9 590
NHL 06....14 390
Nightmare Before Xmas.10 550
Outrun 2006....12 990
Over the Hedge*....Jön
Pacific Warriors 2....3 830
Pinball Hall of Fame....3 830
Pirates of the Caribbean*....Jön
Play It Pinball....3 830
Prince of Persia Sands....5 750
Prince of P Warrior With ..7 190
Prince of Persia 3....14 390
Pro Evolution Soccer 5*...7 990
Psychonauts....12 990
Racing Simulation 3....3 830
Ratchet and Clank....5 750
Ratchet and Clank 2....5 750
Ratchet and Clank 3....5 750
Ratchet Gladiator....5 790
Rayman Revolution....3 830
Rayman 3....5 750
Resident Evil Outbreak....6 230
Resident Evil Outbr. 2....11 490
Road Rage 3....3 830
Road Trip Adventure....3 830
Rogue Trooper....13 990
Seek and Destroy....3 830
Serious Sam Next Enc....3 830
Shadow of the Colossus 15 990
Shadow the Hedgehog....8 490
Silent Hill 3....5 750
Silent Hill Coll. (2+3+4)...14 990
Sims 2*....6 290
Smash Court Tennis P 2 ..5 750
Socom 2....5 790
Socom 3....15 990
Sonic Riders....14 990
Soul Calibur 3....5 790
Spartan Total Warrior....14 390
Speed Kings....3 830
Splinter Cell....4 990
SC Pandora Tomorrow....4 990
SC Chaos Theory....6 990
SSX on Tour....14 390
Star Trek Shattered Univ..4 790
Star Wars Battlefront....7 190
Star Wars Battlefront 2...15 990
Star Wars Episode III....8 990
Star Wars Lego....9 590
State of Emergency....3 830
Stealth Force War on T....3 830
Stock Car Crash....3 830
Stock Car Speedway....3 830
Strike Force Bowling....3 830
Sword of the Samurai....3 830
Tekken 5....5 790
This is Football 2005....4 990
TOCA Race Driver 3....13 990
Tomb Raider Legend....15 990
Tony Hawk's Undergr....6 490
Tony Hawk's Undergr. 2...6 710
Tony Hawk's Americ. W .15 990
Total Overdose....15 990
Tourist Trophy....15 990
Truck Racing 2....3 830
True Crime 2 New York ..15 990
Urban Chaos....16 990
Urban Reign....15 990
Urbz Sims in the City....6 290
V-Rally 3....5 750
Wakeboarding Unleash....4 790
We Love Katamari....14 590
Wild Wild Racing....5 750
World War 2: Soldier....3 830
WRC 4....5 750
WRC Rally Evolution....5 790
X-Men Official Game....16 990
XIII....5 750

PSP JÁTÉKOK

Burnout Legends....6 290
Cars (Verdák)....14 990
Crash Tag Team Racing.14 390
Daxter....13 490
F1 Grand Prix....7 490
FIFA 06....7 190
FIFA Street 2....11 690
Fight Night Round 3....11 690
Fired Up....13 430
From Russia with Love*.11 690
GTA Liberty City Stories 14 990
Harry Potter 4 Tűz serl. 6 290
Key of Heaven....13 490
King Kong....13 430
Lord of the Ring Tactics...7 190
Marvel Nemesis....11 490
Me and My Katamari....11 690
Medievil Resurrection....7 490
Metal Gear Acid....13 430
Metal Gear Acid 2....13 990
Midnight Club 3 DUB Ed 14 390
Need for Speed Und..R.....6 290
Need f. S Most Wanted....7 190
Outrun 2006....13 990
Prince of Persia Revelat.13 430
Pro Evo Soccer 5....13 430
Pursuit Force....7 490
Ridge Racer....7 490
Sims 2....7 190
Spiderman 2.... 14 390
Splinter Cell Essentials..13 990
Star Wars Battlefront 2...14 390
SSX on Tour....11 490
Tomb Raider Legend....13 990
Untold Legends....14 390
Wipeout Pure....7 490
World Rally Champ....7 490

Áraink az áfát már tartalmazzák. Az árváltoztatás jogát fenntartjuk. Ajánlatunk érvényes: 2006.07.25-08.15. ill a készlet erejéig – * Már előrendelhető – Újdonságok / top akciók

MEGJELENT!

AZ FHM JÚLIUSI SZÁMA!